

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF PERMAINAN
TRADISIONAL ENKLEK DAN GOBAK SODOR TERHADAP
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK TKIT
SALSABILA 5 PURWOREJO**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

Leli Prastiwi

NIM. 12601241089

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Permainan Tradisional Engklek dan Gobak Sodor Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak TKIT Salsabila 5 Purworejo” yang disusun oleh Leli Prastiwi, NIM 12601241089 telah disetujui oleh Pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 08 April 2016

Pembimbing,



Dr. Panggung Sutapa, M. S
NIP. 19590728 198601 1

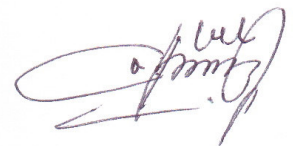
SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Permainan Tradisional Engklek dan Gobak Sodor Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak TKIT Salsabila 5 Purworejo” benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda Yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 08 April 2016

Yang menyatakan,



Leli Prastiwi

NIM. 12601241089

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Permanen Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TKIT Salsabila 5 Purworejo” yang disusun oleh Leli Prastiwi, NIM 12601241089 telah dipertahankan Dewan Penguji pada tanggal 20 April 2016 dan dinyatakan lulus.

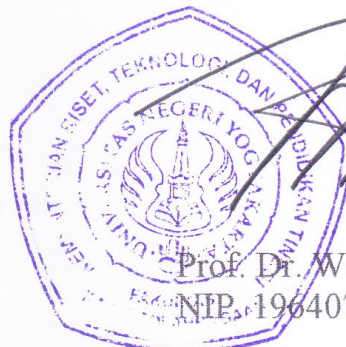
DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Panggung Sutapa, M. S	Ketua Penguji		27/4/16
Sujarwo, M. Or	Sekretaris Penguji		27/4/16
Dr. Subagyo, M. Pd	Penguji I (Utama)		21/4/16
Agus Susworo DM, M. Pd	Penguji II (Pendamping)		26/4/16

Yogyakarta, April 2016

Fakultas Ilmu Keolahragaan,

Dekan,



Prof. Dr. Wawan Suherman, M. Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

MOTTO

1. *Start everything with Bismillah.*
2. Selesaikan apa yang telah kamu mulai
(Anonymous).
3. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).
Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.
(Q. S Al Insyrah : 6-8).
4. Tanpa usaha, kerja keras, dan doa, sukses hanyalah bayang semu
(Leli Prastiwi).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta (Bapak Muhaimin dan Ibu Surtiyati), terima kasih atas semua kasih sayang kalian selama ini.
2. Kakakku tersayang Lilik Suranto terima kasih atas dorongan dan semangatnya.
3. Keluarga PJKR B UNY 2012, terima kasih atas kebersamaan suka dan duka selama perkuliahan.
4. Sahabat-sahabatku tersayang Deni Arya, Deny K, Haidar, Mas Eko, Surya Dhimas, Indra dan yang teristimewa Nida “pitik” terima kasih atas segenap rasa hangat kekeluargaan, keakraban, semangat, dorongan, dan kenangannya.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF PERMAINAN
TRADISIONAL ENGLEK DAN GOBAK SODOR TERHADAP
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK TKIT
SALSABILA 5 PURWOREJO**

Oleh:
Leli Prastiwi
NIM 12601241089

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif permainan tradisional engklek dan gobak sodor terhadap kemampuan motorik kasar anak TKIT Salsabila 5 Purworejo.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *non equivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah peserta didik TKIT Salsabila 5 Purworejo yang berjumlah 32 peserta dan sampelnya berjumlah 15 peserta. Instrumen yang digunakan adalah tes DDST II (*Denver Development Screening Test*) yang mengadopsi dari penelitian yang telah dilakukan oleh Sdr. Fitra Iswahyudi dengan tingkat validitas 0,87 dan reliabilitasnya 0,93. Metode analisis yang digunakan untuk menguji hasil penelitian adalah uji-t (*paired sample t-test*).

Berdasarkan penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa: (1) terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran permainan tradisional Engklek, (2) terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran permainan tradisional Gobak Sodor, (3) tidak terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar peserta didik antara yang diberi perlakuan permainan tradisional Engklek dengan permainan tradisional Gobak Sodor.

Kata Kunci: pengaruh, motorik kasar, engklek, gobak sodor

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Permainan Tradisional Engklek dan Gobak Sodor Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak TKIT Salsabila 5 Purworejo”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak, baik yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd., M. A, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M. Ed, selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bapak Erwin Setyo Kriswanto, S. Pd., M. Kes, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Bapak A. M Bandi Utama, M. Pd, selaku Penasihat Akademik yang telah memberikan nasihat-nasihat kepada penulis selama menempuh studi di Universitas Negeri Yogyakarta.

5. Bapak Dr. Panggung Sutapa, M. S, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan sehingga TAS ini dapat terselesaikan.
6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
7. Keluarga besar TKIT Salsabila 5 Purworejo yang telah membantu terlaksananya penelitian TAS ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu, mendorong dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga dorongan, dukungan, perhatian dan doa yang telah diberikan mendapat balasan yang melimpah dari Tuhan YME. Penulis menyadari TAS ini masih sangat jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan dan hasil yang lebih baik. Akhir kata semoga TAS ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan nantinya.

Yogyakarta, 30 Maret 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN..	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.	vi
ABSTRAK.	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori.....	9

1) Hakekat Kemampuan Motorik.....	9
2) Klasifikasi Kemampuan Motorik.....	10
3) Motorik Kasar.	12
4) Unsur-unsur Kemampuan Motorik Kasar.....	13
5) Anak Pra Sekolah (4-6 tahun).....	14
a) Karakteristik Anak Pra Sekolah.....	14
b) Perkembangan Fisik/Motorik Anak Pra Sekolah.....	16
6) Hakekat Bermain.....	18
a) Pengertian Bermain.....	18
b) Hal-hal yang Perlu Diperhatikan dalam Bermain.	20
c) Keuntungan Bermain untuk Anak Usia Dini.	20
7) Permainan Tradisional.	23
a) Pengertian Permainan Tradisional.	23
b) Manfaat Permainan Tradisional.	24
8) Engklek.	26
a) Pengertian Engklek.	26
b) Kecerdasan yang Dikembangkan dari Permainan Engklek.	27
9) Gobak Sodor.	29
a) Pengertian Gobak Sodor.	29
b) Manfaat Bermain Gobak Sodor.	30
10) Model Pembelajaran Kooperatif	31
B. Penelitian Yang Relevan	33
C. Kerangka Berfikir.....	34
D. Hipotesis.....	35

BAB III. METODE PENELITIAN 36

A. Desain Penelitian.....	36
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	37
C. Populasi, Sampel/Subyek dan Obyek Penelitian	39

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	39
1) Instrumen Penelitian.....	39
2) Teknik Pengumpulan Data.....	40
E. Teknik Analisis Data.....	40
1) Uji Persyaratan Hipotesis.....	41
a) Uji Normalitas.....	41
b) Uji Homogenitas.....	41
2) Uji Hipotesis.....	41
a) Uji t.....	41
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Hasil Penelitian.....	43
B. Pembahasan.....	52
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	58
A. Kesimpulan.....	58
B. Implikasi Penelitian.....	58
C. Keterbatasan Penelitian.....	59
D. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	65

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1	Data Kemampuan Motorik Kasar Kelompok Engklek (<i>pre-test</i>) 43
Tabel 2	Data Kemampuan Motorik Kasar Kelompok Gobak Sodor (<i>pre-test</i>).. 44
Tabel 3	Data Kemampuan Motorik Kasar Kelompok Engklek (<i>post-test</i>)..... 44
Tabel 4	Data Kemampuan Motorik Kasar Kelompok Gobak Sodor (<i>post-test</i>)..... 45
Tabel 5	Hasil Uji Normalitas. 47
Tabel 6	Hasil Uji Homogenitas Kelompok Engklek..... 48
Tabel 7	Hasil Ui Homogenitas Kelompok Gobak Sodor..... 48
Tabel 8	Hasil Uji Homogenitas Kelompok Engklek dan Gobak Sodor..... 49
Tabel 9	Hasil Uji Hipotesis Kelompok Engklek..... 50
Tabel 10	Hasil Uji Hipotesis Kelompok Gobak Sodor..... 51
Tabel 11	Hasil Uji Hipotesis Kelompok Engklek dan Kelompok Gobak Sodor..... 52

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Permainan Engklek	27
Gambar 2 Permainan Gobak Sodor..	29
Gambar 3 Permainan Engklek	37
Gambar 4 Permainan Gobak Sodor..	38

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	Petunjuk Pelaksanaan Tes Kemampuan Motorik Kasar DDST II 63
Lampiran 2	Daftar Hasil Tes DDST II Kelompok B TKIT Salsabila 5 Purworejo (<i>pre-test</i>) 66
Lampiran 3	Pembagian Kelompok Engklek dan Gobak Sodor dengan Sistem <i>Pairing</i> 67
Lampiran 4	Program Latihan..... 68
Lampiran 5	Daftar Hadir Peserta Didik Kelompok B TKIT Salsabila 5 Purworejo 87
Lampiran 6	Daftar Hasil Tes DDST II Kelompok B TKIT Salsabila 5 Purworejo (<i>post-test</i>) 88
Lampiran 7	Statistik Data Penelitian 89
Lampiran 8	Uji Normalitas 90
Lampiran 9	Uji Homogenitas Kelompok Engklek 91
Lampiran 10	Uji Homogenitas Kelompok Gobak Sodor..... 92
Lampiran 11	Uji Homogenitas Kelompok Engklek dan Gobak Sodor 93
Lampiran 12	Uji-t Kelompok Engklek 94
Lampiran 13	Uji-t Kelompok Gobak Sodor..... 95
Lampiran 14	Uji-t Kelompok Engklek dan Gobak Sodor 96
Lampiran 15	Sertifikat Kalibrasi <i>Stopwatch</i> 97
Lampiran 16	Sertifikat Kalibrasi Pita Meter 98
Lampiran 17	Surat Permohonan Ijin Penelitian 99
Lampiran 18	Surat Rekomendasi Penelitian dari Badan Kesbangpol DIY 100
Lampiran 19	Surat Rekomendasi Penelitian dari BPMD Jawa Tengah 101
Lampiran 20	Surat Rekomendasi Penelitian dari KPMT Kab. Purworejo 103

Lampiran 21	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	104
Lampiran 22	Dokumentasi Penelitian.....	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gerak merupakan satu cara berkomunikasi anak yang bersifat non verbal dan ungkapan atau ekspresi yang paling sering digunakan. Gerak dasar atau motorik dasar merupakan ciri khas dalam kehidupan seorang anak. Anak usia prasekolah (4-6 tahun) perlu diberikan pengalaman belajar tentang gerak (baik motorik kasar maupun motorik halus) untuk menunjang perkembangannya supaya optimal. Melalui pendidikan jasmani anak dapat belajar, tumbuh dan berkembang dengan perantara aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani di taman kanak-kanak lebih baik jika diberikan secara maksimal agar tumbuh kembang anak di usianya bisa optimal, sebab jika ada perkembangan yang terhambat akan mempengaruhi perkembangan anak pada tahap selanjutnya.

Peranan guru dalam mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sangat penting, artinya di samping ditunjang dari faktor keluarga dan lingkungannya, pendidikan tidak mungkin dilihat dan dirasakan dalam waktu singkat. Pendidikan dapat dilihat dalam waktu yang lama, itu sebabnya proses pendidikan tidak boleh keliru atau salah mengkondisikannya. Anak usia taman kanak-kanak mengalami pertumbuhan dan perkembangan sangat pesat, secara jelas hal tersebut terlihat pada perkembangan motorik, koordinasi otot-otot dan kecepatan gerak menunjukkan kemajuan yang mencolok.

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam bermain anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya dan menemukan seperti apa diri sendiri. Melalui kegiatan bermain, potensi dan kemampuan yang terdapat dalam diri anak akan dapat dikembangkan, oleh karena itu dalam memilih permainan harus mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengembangkan kemampuan anak. Apabila diamati aktivitas permainan yang dilakukan anak-anak sekarang sudah banyak mengalami perubahan, baik dari segi jenis maupun bentuk. Perubahan ini terjadi terutama di daerah perkotaan karena seiring perkembangan zaman yang mempersempit ruang terbuka dan kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Tidak mudah menemukan permainan-permainan yang dilakukan anak-anak zaman dahulu yang bersifat tradisional, sederhana dan murah. Keadaan ini jauh berbeda dengan permainan sekarang yang kebanyakan berupa alat elektronik.

Permainan tradisional merupakan salah satu aktivitas permainan yang memberikan kesenangan pada seseorang yang melakukan aktivitas permainan itu sendiri, terutama yang memiliki jasmani dan rohani yang sehat. Permainan tradisional merupakan permainan yang mengandung gerak atau aktivitas jasmani, dimana anak akan melakukannya dengan sungguh-sungguh tanpa merasa lelah yang berarti sehingga akan berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak. Maka dari itu permainan tradisional yang ada di daerah-daerah di Indonesia yang selain dapat meningkatkan aktivitas gerak, namun juga erat sekali hubungannya

dengan adat isitiadat, tata krama, dan pandangan hidup manusia sudah selayaknya disebarluaskan terutama pada generasi-generasi muda penerus bangsa agar dapat dilestarikan dan juga digunakan sebagai alat pendidikan.

Indonesia terdiri dari ribuan pulau dan suku bangsa memiliki bermacam-macam permainan tradisional yang sangat menarik, diantaranya adalah engklek dan gobak sodor. Engklek yaitu permainan melompat-lompat menggunakan satu kaki pada petak-petak yang telah digambar pada sebidang tanah, dengan pola yang beragam. Sedangkan gobak sodor merupakan permainan beregu dua kelompok, yaitu kelompok laku, dan kelompok jaga. Permainan gobak sodor pada intinya menyerang pertahanan lawan dengan cara berlari melewati garis-garis berpola yang digambar diatas sebidang tanah, dan kembali lagi ke markas melalui garis-garis berpola itu kembali.

Penulis mengamati anak yang melakukan engklek dan gobak sodor tersebut mendapat perasaan senang dan gembira pada dirinya, dengan perasaan senang dan gembira tersebut anak terpacu untuk mengaktualisasikan potensinya yang berbentuk gerak. Situasi ini akan menimbulkan perubahan aspek pribadi anak ke arah yang positif pula. Dalam kehidupan anak, ada dua proses yang perlu diperhatikan, yaitu pertumbuhan dan perkembangan seperti yang diungkapkan oleh Husdarta dan Yudha (2000 : 15) :

1. Pertumbuhan berkenaan dengan kualitas fisik, yaitu bertambahnya tinggi badan, berat badan, dan bagian tubuh yang lain.

2. Perkembangan, berkenaan dengan kuantitas dan kualitas fisik-psikis disini bukan hanya semata-mata bertambah, melainkan juga akan berkurang atau bahkan hilangnya kebiasaan-kebiasaan buruk anak seperti suka berteriak-teriak, marah-marah tanpa alasan, cengeng, mengambil barang milik orang lain, egois dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa dalam masa pertumbuhan dan perkembangan anak-anak perlu juga diperhatikan perkembangan gerak mengenai pola gerakan yang teratur dan sistematis serta dengan memperhatikan kebugaran jasmani anak. Disamping itu, proses permainan pada anak perlu juga adanya suatu pendekatan yang mengarahkan anak ke perkembangan diri anak baik fisik maupun psikis anak agar tumbuh kembang anak bisa optimal dan tidak mengganggu perkembangan anak ke tahap selanjutnya.

TKIT Salsabila 5 Purworejo adalah lembaga pendidikan untuk usia dini yang terletak di Desa Boro Kulon, Banyuwangi, Purworejo. Keadaan lingkungan di sekolah tersebut masih asri dan memiliki halaman yang cukup luas. Pembelajaran penjas yang dilakukan cukup variatif, sebagai contoh senam sambil bernyanyi. Pemberian model pembelajaran permainan tradisional belum dilakukan di sekolah tersebut, melalui permainan tradisional selain dapat memberikan terapi untuk peningkatan kemampuan motorik anak juga dapat memperkenalkan kepada anak tentang salah satu budaya nusantara yang perlu dilestarikan.

Menurut pengamatan penulis dalam permainan engklek dan gobak sodor terdapat unsur-unsur latihan gerak yang meliputi kecepatan,

kelincahan, keseimbangan, ketepatan, dan koordinasi yang menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak. Disini penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif permainan tradisional engklek dan gobak sodor terhadap kemampuan motorik kasar anak TKIT Salsabila 5 Purworejo.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi adanya beberapa masalah, antara lain :

1. Model pembelajaran kooperatif permainan tradisional sampai saat ini belum optimal perkembangannya di TKIT Salsabila 5 Purworejo.
2. Adakah pengaruh permainan engklek terhadap kemampuan motorik kasar peserta didik kelompok B di TKIT Salsabila 5 Purworejo.
3. Adakah pengaruh permainan gobak sodor terhadap kemampuan motorik kasar peserta didik kelompok B di TKIT Salsabila 5 Purworejo.

C. Batasan Masalah

Terkait dengan identifikasi masalah di atas, perlu kiranya diberi batasan yang jelas mengenai permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini. Penelitian ini akan dibatasi pada hal-hal berikut :

1. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian kali ini adalah model pembelajaran kooperatif permainan tradisional engklek dan gobak sodor.

2. Penelitian hanya dilakukan pada peserta didik taman kanak-kanak kelompok B di TKIT Salsabila 5 Purworejo.
3. Masalah yang diteliti adalah pengaruh model pembelajaran kooperatif permainan tradisional engklek dan gobak sodor terhadap kemampuan motorik kasar anak TKIT Salsabila 5 Purworejo..

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dapat diambil permasalahan penelitian, yaitu :

1. Adakah perbedaan peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran kooperatif permainan tradisional engklek ?.
2. Adakah perbedaan peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran kooperatif permainan tradisional gobak sodor ?.
3. Adakah perbedaan peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar peserta didik antara yang diberikan perlakuan permainan tradisional engklek dengan permainan tradisional gobak sodor ?.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif permainan tradisional engklek dan gobak sodor terhadap kemampuan motorik kasar anak TKIT Salsabila 5 Purworejo.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

- a. Memberikan tambahan wawasan pengetahuan mengenai permainan tradisional engklek dan gobak sodor yang disini berkaitan dengan peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia dini.
- b. Agar dapat digunakan sebagai bahan informasi dan kajian penelitian ke depan, khususnya bagi para pemerhati perkembangan anak usia dini dan peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru
 - i. Memberikan gambaran kepada guru TK dalam merancang model pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran permainan tradisional engklek dan gobak sodor.
 - ii. Menjadi bahan pertimbangan dalam menerapkan berbagai model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia pra-sekolah sesuai dengan usianya.
- b. Bagi peserta didik
 - i. Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik usia prasekolah sesuai dengan usianya.

- ii. Diharapkan dapat memperkenalkan salah satu budaya nusantara kepada peserta didik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakekat Kemampuan Motorik

Kemampuan menurut Erwin Fleishman merupakan suatu kapasitas umum yang berkaitan dengan prestasi berbagai macam keterampilan atau lebih tepatnya dikatakan sebagai *general capacity of the individual that relates to the performance of a variety of skills or taste* (Phill Yanuar Kiram, 1992: 11).

Gerak (motor) merupakan suatu aktifitas yang sangat penting bagi manusia, karena dengan gerak (motor) manusia dapat meraih sesuatu yang menjadi harapannya. Menurut Sukintaka (2001: 47) bahwa kemampuan motorik merupakan kualitas hasil gerak individu dalam melakukan gerak yang bukan gerak dalam olahraga atau kematangan penampilan keterampilan motorik. Kemampuan motorik mempunyai pengertian yang sama dengan kemampuan gerak dasar, yang merupakan gambaran umum dari kemampuan seseorang dalam melakukan aktivitas.

Menurut Papalia yang dikutip oleh Sukintaka (2001: 74) berkembangnya kemampuan motorik sangat ditentukan oleh dua faktor, yaitu faktor pertumbuhan yang merupakan perubahan kuantitatif dari organ tubuh yang diukur dalam panjang (sentimeter), dalam berat (kilogram), atau dalam satuan ukuran isi. Sedang perkembangan

merupakan proses perubahan menuju ke arah yang lebih baik. Jadi, perubahan kualitatif biasanya berkaitan dengan psikis, kepribadian, atau organ tubuh, yang didalam hal ini merupakan fungsi otot menjadi lebih baik. Dari kedua penentu ini masih harus didukung dengan berlatih yang sesuai dengan kematangan anak, dan gizi yang baik sehingga dapat disimpulkan bahwa makin baiknya pertumbuhan dan perkembangan akan berpengaruh terhadap kemampuan motorik seseorang.

Menurut Sukadiyanto (1997: 70) dikatakan bahwa “kemampuan (gerak) adalah suatu kemampuan seseorang dalam menampilkan keterampilan gerak yang lebih luas serta diperjelas bahwa kemampuan motorik adalah suatu kemampuan umum yang berkaitan dengan penampilan berbagai keterampilan atau tugas gerak”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan motorik adalah suatu kemampuan yang dapat diperoleh dari keterampilan gerak umum yang berkaitan dengan pelaksanaan dan peragaan suatu keterampilan yang dipelajari sehingga nantinya akan memberikan dampak bagi pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut.

2. Klasifikasi Kemampuan Motorik

Menurut Yanuar Khiram (1992: 12) menyatakan bahwa aktivitas motorik dapat dibedakan menjadi dua yaitu :

a. Motorik Halus

Kemampuan motorik halus merupakan suatu kemampuan kepekaan tubuh terhadap gerak untuk menghasilkan reaksi yang tepat dan melibatkan koordinasi antara tangan dan mata. Motorik halus sering diterjemahkan juga sebagai aktivitas yang rumit dimana di dalamnya selalu ada kerjasama antara tangan dan mata. Menurut para pakar psikologi, aktivitas seperti mengetik dan menulis, melipat merupakan salah satu keterampilan motorik halus.

b. Motorik Kasar

Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan gerak utuh serta menyeluruh yang melibatkan kontraksi dan pemakaian otot-otot tubuh yang besar. Motorik kasar merupakan sifat khas perkembangan motorik anak pada masa sebelum sekolah dan pada masa sekolah awal untuk mendapatkan gerak yang efisien dan bersifat dasar untuk perkembangan motorik yang lebih terarah.

Seiring dengan peningkatan dan bertambahnya umur anak, akan diikuti dengan peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Gerakan yang timbul dan terjadi pada motorik kasar merupakan gerak yang terjadi dan melibatkan otot-otot besar dari bagian tubuh serta memerlukan tenaga yang cukup besar. Pada dasarnya kemampuan motorik kasar berhubungan dengan kemampuan motorik secara keseluruhan.

3. Motorik Kasar

Motorik kasar adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besar. Kemampuan menggunakan otot-otot besar tersebut tergolong pada kemampuan gerak dasar.

Menurut Toho Cholik (2002: 11) kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga yaitu lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif.

a. Kemampuan Locomotor

Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain, seperti melompat, meloncat, berjalan, dan berlari.

b. Kemampuan Non Locomotor

Kemampuan non lokomotor dilakukan di tempat tanpa ada ruang gerak yang memadai, seperti menekuk, meregang, memutar, melipat dan lain-lain.

c. Kemampuan Manipulatif

Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak sedang menguasai bermacam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki tetapi bagian lain dari tubuh juga ikut terlibat. Kemampuan manipulatif ini lebih banyak menggunakan koordinasi seperti gerakan mendorong, gerakan menangkap dan lain-lain.

Menurut Toho M. Cholik (2002: 4) bahwa fungsi dari pengembangan motorik kasar pada anak pra sekolah adalah sebagai berikut :

- a. Alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani serta kesehatan pada anak pra sekolah.
- b. Alat untuk membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh.
- c. Alat untuk menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi.
- d. Alat untuk meningkatkan perkembangan sosial.
- e. Alat untuk melatih keterampilan dan ketangkasan gerak serta daya pikir anak.

4. Unsur-unsur Kemampuan Motorik Kasar

Kemampuan motorik kasar seseorang berbeda-beda bergantung pada banyaknya pengalaman gerakan yang dikuasainya. Adapun unsur-unsur yang terkandung dalam kemampuan motorik kasar menurut Toho dan Gusril (2004: 50), yaitu :

a. Kekuatan

Kekuatan adalah kemampuan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga pada waktu kontraksi, kekuatan otot ini harus dipunyai anak sejak usia dini guna melakukan aktivitas bermain yang menggunakan fisik seperti berjalan, berlari, melompat, melempar, memanjat, bergantung, mendorong, dan lain-lain.

b. Koordinasi

Koordinasi adalah kemampuan untuk mempersatukan atau memisahkan dalam suatu tugas yang kompleks dengan ketentuan gerakan koordinasi kesempurnaan waktu antar otot dan system saraf.

c. Keseimbangan

Keseimbangan adalah kemampuan seseorang mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi. Ada dua macam keseimbangan antara lain keseimbangan statis yaitu kemampuan menjaga keseimbangan tubuh ketika berdiri pada satu tempat dan keseimbangan dinamis yaitu menjaga keseimbangan tubuh ketika berpindah dari satu tempat ke tempat lain.

d. Kecepatan

Kecepatan adalah kemampuan yang berdasarkan kelentukan dalam satuan waktu tertentu. Misalnya melakukan lari 4 detik semakin jauh jarak yang ditempuh maka semakin tinggi kecepatannya.

e. Kelincahan

Kelincahan adalah kemampuan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat saat bergerak pada satu titik ke titik lain.

5. Anak Pra Sekolah (Usia 4-6 tahun)

a. Karakteristik Anak Pra Sekolah

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan

banyak cara dan berbeda. Kartini Kartono (1990: 109) menjelaskan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik 1) bersifat egosentris naif, 2) mempunyai relasi sosial dengan benda-benda dan manusia yang sifatnya sederhana dan primitif, 3) ada kesatuan jasmani dan rohani yang hampir-hampir tidak terpisahkan sebagai satu totalitas, 4) sikap hidup yang fisiognomis, yaitu anak secara langsung membentakan atribut/sifat lahiriah atau materiil terhadap setiap penghayatannya.

Sementara itu, Rusdinal (2005: 16) menambahkan bahwa karakteristik anak usia 5-7 tahun adalah sebagai berikut :

1. Anak pada masa praoperasional, belajar melalui pengalaman konkret dan dengan orientasi dan tujuan sesaat,
2. Anak suka menyebutkan nama-nama benda yang ada disekitarnya dan mendefinisikan kata,
3. Anak belajar melalui bahasa lisan dan pada masa ini berkembang pesat,
4. Anak memerlukan struktur kegiatan yang lebih jelas dan spesifik.

Secara lebih rinci, Syamsuar Mochthar (1987: 230) mengungkapkan tentang karakteristik anak usia dini, adalah sebagai berikut:

- a. Anak usia 4-5 tahun
 - 1) Gerakan lebih terkoordinasi

- 2) Senang bermain dengan kata
- 3) Dapat duduk diam dan menyelesaikan tugas dengan hati-hati
- 4) Dapat mengurus diri sendiri
- 5) Sudah dapat membedakan satu dengan banyak

b. Anak usia 5-6 tahun

- 1) Gerakan lebih terkontrol
- 2) Perkembangan bahasa sudah cukup baik
- 3) Dapat bermain dan berkawan
- 4) Peka terhadap situasi sosial
- 5) Mengetahui perbedaan kelamin dan status
- 6) Dapat berhitung 1-10

b. Perkembangan Fisik/Motorik Anak Pra Sekolah

Perkembangan fisik/motorik akan mempengaruhi kehidupan anak baik secara langsung ataupun tidak langsung (Hurlock, 1978: 114). Hurlock menambahkan bahwa secara langsung, perkembangan fisik akan menentukan kemampuan dalam bergerak. Secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan fisik akan mempengaruhi bagaimana anak memandang dirinya sendiri dan orang lain.

Perkembangan fisik meliputi perkembangan badan, otot kasar dan otot halus, yang selanjutnya lebih disebut dengan motorik kasar dan motorik halus (Slamet Suyanto, 2005: 49). Perkembangan motorik kasar berhubungan dengan gerakan dasar yang terkoordinasi dengan otak seperti berlari, berjalan, melompat, memukul dan

menarik. Sedangkan motorik halus berfungsi untuk melakukan gerakan yang lebih spesifik seperti menulis, melipat, menggunting, mengancingkan baju dan mengikat tali sepatu.

Berk menyatakan bahwa anak usia lima tahun memiliki banyak tenaga seperti anak usia empat tahun, tetapi keterampilan gerak motorik halus maupun kasar sudah mulai terarah dan terfokus pada tindakan mereka (Caroll Seefeldt dan Barbara A. Wasik, 2008: 67). Keterampilan gerak motorik menjadi lebih diperhalus dan keterampilan gerak motorik kasar menjadi lebih gesit dan serasi.

Pada usia kanak-kanak 4-6 tahun, keterampilan dalam menggunakan otot tangan dan otot kaki sudah mulai berfungsi. Keterampilan yang berhubungan dengan tangan adalah kemampuan memasukan sendok kedalam mulut, menyisir rambut, mengikat tali sepatu sendiri, mengancingkan baju, melempar dan menangkap bola, menggunting, menggores pensil atau krayon, melipat kertas, membentuk dengan lilin serta mengecat gambar dalam pola tertentu.

Dari kajian tentang perkembangan fisik-motorik diatas dapat diketahui bahwa pada anak usia 4-6 tahun otot kasar dan otot halus anak sudah berkembang. Anak memiliki banyak tenaga untuk melakukan kegiatan dan umumnya mereka sangat aktif. Anak sudah dapat melakukan gerakan yang terkoordinasi. Keterampilan yang menggunakan otot kaki dan tangan sudah berkembang dengan baik.

6. Hakikat Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan rekreasi yang sering dilakukan oleh anak-anak. Kegiatan bermain sangat penting bagi anak-anak, dengan bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan hidupnya. Menurut Rusli Lutan, dkk bahwa “Bermain merupakan kegiatan hakiki kebutuhan dasar manusia, bermain merupakan sebuah konsep oleh karenanya manusia disebut makhluk bermain (*homo ludens*)”. Bermain adalah belajar menyesuaikan diri dengan keadaan, anak-anak bermain dalam daerah sekelilingnya dan dengan peralatan dalam daerah itu.

Adapun ciri-ciri bermain menurut Husdarta dan Yudha (1999;74) adalah sebagai berikut :

- a. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara bebas dan sukarela. Kebebasan ini bagi anak-anak dan hewan, mereka bermain dan harus bermain karena dorongan naluri. Bermain berguna untuk merangsang perkembangan fisik dan mental anak.
- b. Bermain bukanlah kehidupan “bisa” atau yang “nyata”. Karena itu bila diamati secara seksama perilaku anak selama bermain, mereka berpura-pura atau tidak sungguhan. Anak memperlakukan kursi seolah-olah mobil, atau boneka seolah-olah manusia yang bercakap. Bersaman dengan gejala tak sungguhan itu, bermain

berubah menjadi kegiatan yang sungguh-sungguh yang menyerap tenaga dan konsentrasi. Seperti halnya ketika anak-anak bermain kasti. Anak-anak tampak sangat energik, penuh tenaga, atau seperti tak pernah lelah. Mereka bermain di sepanjang hari dengan penuh perhatian.

- c. Bermain berbeda dengan kehidupan sehari-hari terutama dalam tempat dan waktu. Bermain selalu bermula, berakhir, dan dilakukan di tempat tertentu. Bertalian dengan syarat di atas, bermain memerlukan peraturan. Tanpa peraturan, dunia permainan akan lumpuh. Karena itu bermain memerlukan peraturan. Penyimpangan peraturan berarti penghancuran permainan. Unsur ketegangan merupakan bagian penting dari permainan. Ketegangan dan pemecahannya merupakan daya tarik dari sebuah permainan.
- d. Bermain memiliki tujuan yang terdapat dalam kegiatan itu dan tak berkaitan dengan perolehan atau keberuntungan material. Ciri inilah yang membedakan bermain dengan bekerja. Dengan demikian bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, suka rela tanpa paksaan, dan tak sungguh dalam batasan waktu, tempat, dan ikatan peraturan. Bersamaan dengan ciri tersebut bermain menyerap upaya sungguh-sungguh dari permainannya disertai ketegangan dan kesukaan untuk mencapai tujuan yang berbeda dalam permainan itu.

b. Hal-hal yang Perlu Diperhatikan dalam Bermain

Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun lingkungan sekitar. Menurut Husdarta dan Yudha (1999: 76) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam bermain, yaitu :

- 1) Bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.
- 2) Bermain harus didasari motivasi dari dalam diri anak, jadi anak melakukan kegiatan itu atas kemauan sendiri.
- 3) Sifatnya spontan dan sukarela. Anak bebas memilih apa saja yang ingin dijadikan alternatif bagi kegiatan bermainnya.
- 4) Senantiasa melibatkan peran aktif dari anak, baik secara fisik maupun mental.
- 5) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu, seperti kemampuan kreatif, memecahkan masalah dan sebagainya.

Jadi dalam bermain anak tidak hanya memperoleh kesenangan saja, namun anak juga mendapatkan pelajaran-pelajaran berharga tanpa mereka sadari.

c. Keuntungan Bermain untuk Anak Usia Dini

Menurut Kathleen Stassen Berger dalam Mayke (2008: 40) kegiatan bermain memiliki beberapa keuntungan bagi anak usia dini diantaranya sebagai berikut:

- 1) Melatih perkembangan sensorik serta motorik

Anak akan menjadi terlatih ketika melakukan berbagai aktivitas sensorik serta motorik. Permainan aktif melatih panca

indera sang anak karena dengan permainan maka semua anggota panca indera anak akan tergerak untuk melakukan sesuatu. Sebagai hasilnya organ sensorik dan motorik akan semakin baik.

2) Mengasah memori otak

Anak kecil mempunyai organ memori yang belum banyak terisi oleh beragam hal. Oleh karena itu, melalui bermain anak bisa mengembangkan kemampuan memori yang ia miliki. Anak akan mengeksplorasi serta melihat benda yang ada di sekitarnya. Ia terus mempelajarinya dan kemudian mengenal benda-benda dengan warna yang berbeda secara sempurna. Semakin anak bermain, maka otaknya akan semakin terasah dan ia mampu mendapatkan perkembangan memori yang jauh lebih baik.

3) Mengembangkan etika

Ketika anak bermain, maka ia melakukan banyak hal bersama teman-temannya. Ia mempelajari banyak aturan, mempunyai tingkat sportivitas, dan tentu saja belajar bagaimana membangun etika yang benar. Anak tidak mudah curang ketika berhadapan dengan aturan pada dunia yang sebenarnya, karena ia terlatih untuk melakukan banyak hal dengan baik.

4) Meningkatkan kreativitas anak

Dalam melakukan permainan, anak dapat mengeksplorasi dan menerapkan banyak ide yang terkait dengan sistem permainan.

Semakin banyak media dan jenis permainan yang mereka mainkan, maka akan semakin banyak ide bermunculan. Ketika kreativitas tersebut terus diasah, maka anak bisa menemukan ide-ide cemerlang pada masa yang akan datang.

Untuk mempertegas dan memperjelas manfaat bermain bagi anak, penulis mengutip dari beberapa ahli, menurut Hurlock yang dikutip Tjandrasa (1978: 323) tentang bermain adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan fisik
2. Dorongan komunikasi
3. Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam
4. Penyaluran dari kebutuhan dan keinginan
5. Sumber belajar
6. Rangsangan bagi kreativitas
7. Perkembangan wawasan diri
8. Belajar masyarakat (sosial)
9. Belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin
10. Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan

Dengan demikian, bermain dapat memberikan manfaat pada pertumbuhan dan perkembangan anak dalam menyalurkan perilaku dan kemampuan motorik sebagai faktor penyangga fisik dan psikisnya di masa yang akan datang. Oleh karena itu, betapa pentingnya manfaat bermain bagi anak-anak, peran serta orang tua dalam memberikan kebebasan bermain turut membantu dalam pertumbuhan dan perkembangan anak.

7. Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Wahyuningsih (2009:5) menyatakan bahwa permainan tradisional atau biasa disebut dengan permainan rakyat, yaitu permainan yang dilakukan masyarakat secara turun temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya.

Pendapat lain dikemukakan oleh Mahendra (2005:3) yang menyatakan bahwa permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat.

Permainan tradisional merupakan salah satu ciri khas nilai budaya disuatu daerah dan merupakan peninggalan nenek moyang yang perlu dibina dan dilestarikan guna memperkuat kebudayaan nasional dalam rangka memperkokoh jati diri bangsa Indonesia (Depdikbud, 1997).

Dari pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain permainan tradisional secara teratur akan meningkatkan kesehatan jasmani dan rohaninya, selain itu dapat

meningkatkan daya kreativitas anak, sportivitas, dan kerjasama. Hal ini diperkuat oleh Sukirman Darmamulya (1996: 3), berkaitan dengan nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional, anak dapat melatih :

- 1) Sikap mandiri, jujur, tidak cengeng, berani mengambil keputusan, dan tanggung jawab.
- 2) Keterampilan, kecekatan, dan keseimbangan kaki dan tangannya.
- 3) Ketajaman penglihatannya, kecerdasan pikirannya, keluwesan gerak tubuh, dan sopan santun.
- 4) Sikap dikontrol dan mengontrol lawan, kerjasama, saling menjaga, jiwa demokrasi, patuh pada peraturan, perhitungan, dan sikap otomatis.
- 5) Memadukan gerak irama, lagu dan kata-kata yang sesuai dengan arti gerakannya.

b. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional memiliki kekayaan tersendiri dibandingkan dengan permainan modern yang sekarang sedang marak-maraknya. Selain menjadi ciri khas budaya dan melestarikan nilai-nilai luhur didalamnya, permainan tradisional tetap dipilih di beberapa kalangan masyarakat khususnya anak-anak yang membutuhkan permainan yang dapat mengeksplor kebutuhan mereka. Permainan tradisional dikenal mempunyai banyak manfaat hingga saat ini masih tetap dilestarikan keberadaannya.

Menurut Rahmawati (2009: 2) permainan tradisional dapat memberikan berbagai manfaat diantaranya sebagai berikut :

1) Bagi Pendidik

- a) Menambah, memperkaya, dan melengkapi metode pembelajaran yang sudah ada.
- b) Memperkenalkan, melestarikan, sekaligus meningkatkan kecintaan terhadap warisan budaya bangsa dan nilai-nilai luhur yang terkandung didalamnya, baik bagi dirinya sendiri sebagai seorang pendidik maupun bagi anak didiknya ditengah gencarnya pengaruh budaya dan teknologi modern.
- c) Memberikan suasana belajar yang menyenangkan, dan memberikan keceriaan serta kegembiraan bagi anak sebagai proses kegiatan rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak.

2) Bagi Anak Didik

- a) Anak menjadi lebih kreatif

Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemain. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada disekitar para pemain. Hal ini mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam menciptakan alat-alat permainan. Selain itu, permainan tradisional tidak memiliki aturan secara resmi tertulis. Biasanya, aturan yang berlaku disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Disini juga

terlihat bahwa para pemain dituntut untuk kreatif menciptakan aturan-aturan yang sesuai dengan keadaan mereka.

- b) Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak yang memerlukan kondisi tersebut. Saat bermain anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak.
- c) Mengembangkan kecerdasan majemuk anak (*multiple intelligent*).

3) Bagi Masyarakat Umum

- a) Menggali dan mengenalkan kembali permainan tradisional bagi anak-anak, sehingga permainan ini bisa terus dilestarikan dan tidak tergantikan oleh mainan dari luar.
- b) Memberikan sarana bermain bagi anak yang mudah dan murah serta dapat menanamkan dan meningkatkan kecintaan pada budaya dan potensi lokal.
- c) Menanamkan dan meningkatkan rasa kekeluargaan dan kebersamaan pada anak sejak dini.

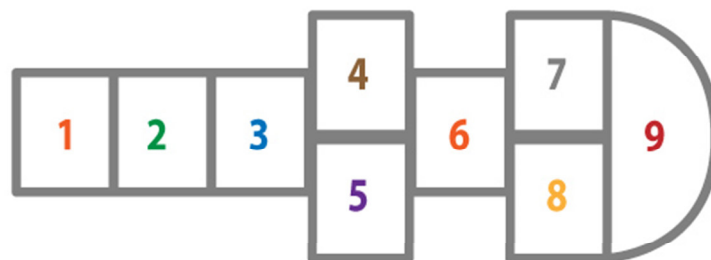
8. Engklek

a. Pengertian Engklek

Pendapat Rahmawati (2009: 10) menyatakan bahwa Engklek atau sondah adalah permainan melompati garis dengan satu kaki. Sedangkan menurut Dharmamulya (2008:145) permainan ini dinamakan Engklek atau Angkling karena berjalan melompat dengan menggunakan satu kaki.

Mulyati (2013:46) mengemukakan bahwa dinamakan Engklek karena bermainnya menggunakan satu kaki yang dalam bahasa Jawa artinya engklek. Jumlah pemain engklek bebas, biasanya 2-5 anak. Tempat bermain tidak memerlukan pekarangan luas tetapi datar sehingga bisa dilakukan di halaman rumah.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan engklek adalah permainan yang menggunakan media gambar persegi empat atau kotak yang digambar di tanah ataupun lantai yang cara memainkannya dengan cara melompati garis dengan menggunakan satu kaki.



Gambar 1. Permainan Engklek

b. Kecerdasan yang Dikembangkan dari Permainan Engklek

Menurut Rahmawati (2009: 9) permainan engklek dapat mengembangkan beberapa kecerdasan, diantaranya sebagai berikut :

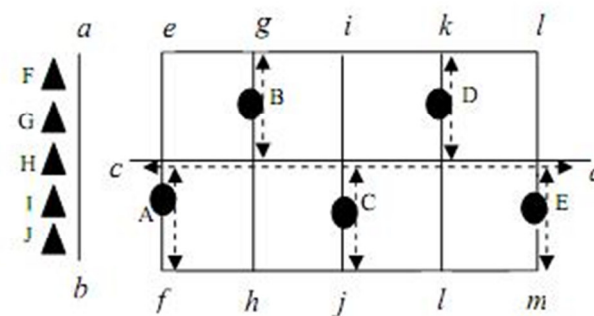
- 1) **Linguistic**, permainan engklek dilakukan secara berkelompok sehingga anak dilatih untuk berbicara dan mendengarkan temannya (komunikasi).
- 2) **Logika matematik**, melalui permainan ini anak dilatih untuk menghitung jarak antara pijakan pertama dengan kotak berikutnya dan memperkirakan ayunan tangan yang tepat untuk melempar gaco agar tepat sasaran.
- 3) **Intrapersonal**, permainan engklek melatih anak bersikap sabar, tidak memaksa kehendak, bersikap tenang, serta merasa nyaman dan terbiasa dalam kelompok.
- 4) **Interpersonal**, permainan engklek dilakukan secara berkelompok, sehingga anak dilatih untuk memiliki rasa toleransi dan empati terhadap perasaan temannya.
- 5) **Visual-spasial**, pada permainan ini anak belajar menghitung jarak lempar, memperkirakan luas bidang yang ada sehingga lemparan gaco tidak keluar.
- 6) **Natural**, alat permainan engklek dibuat dari benda-benda yang ada di sekitar. Aktivitas ini mendekatkan anak terhadap alam sekitarnya sehingga anak lebih menyatu dengan alam.
- 7) **Kinestetik**, permainan ini dilakukan dengan cara melompat dengan satu maupun dua kaki kesana kemari, maju mundur di dalam kotak yang terbatas dan melatih keseimbangan tubuh.

- 8) **Spiritual**, pada permainan ini anak belajar mengikuti aturan main dan mau menerima akibat jika melakukan kesalahan (sportivitas).

9. Gobak Sodor

a. Pengertian Gobak Sodor

Gobak sodor merupakan sebuah permainan tradisional dimana satu kelompok orang berusaha menghambat atau menghalangi kelompok orang lain sewaktu melintas petak-petak permainan (Soetoto, 2008 : 52). Pada permainan gobak sodor ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok laku dan kelompok jaga. Permainan ini menggunakan pola kotak-kotak di atas permukaan tanah datar sebagai media bermain. Berikut skema permainan gobak sodor.



Lapangan Gobak Sodor

Keterangan :

- ▲ : pemain tim serang
- ● : pemain tim jaga
- ←---→ : garis yang diinjak pemain tim jaga
- Garis ab : garis pangkalan tim serang.
- Garis cd : garis sodor.
- Garis ef, gh, ij, kl, mn : garis melintang

Gambar 2. Permainan Gobak Sodor

Beberapa peraturan dalam permainan Gobak Sodor adalah sebagai berikut :

- 1) Masing-masing pemain dari tim jaga harus bergerak di sepanjang garis melintang yang telah ditentukan. Jadi, kaki harus selalu menginjak garis tersebut.
- 2) Masing-masing pemain tim laku, dari markas harus berusaha melewati semua garis melintang hingga ke pangkalan. Dan jika salah satu pemain saja bisa kembali lagi ke markas tanpa tersentuh tim jaga maka tim laku menang.
- 3) Bila pemain tim jaga bisa menyentuh salah satu pemain tim laku, maka tim jaga menang. Lalu tim jaga berganti menjadi tim laku. Begitu seterusnya.
- 4) Jika satu petak terisi 2 atau lebih pemain maka tim laku kalah, dan berganti jadi tim jaga.

b. Manfaat Bermain Gobak Sodor

Menurut Soetoto (2008: 54) terdapat beberapa manfaat dari bermain gobak sodor, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Melatih kelincahan gerak tubuh.
- 2) Melatih kecepatan.
- 3) Mengasah kemampuan dalam mencari strategi yang tepat.
- 4) Mengembangkan keterampilan gerak dasar berlari dan rekreasi.
- 5) Melatih kerjasama dalam sebuah tim.
- 6) Meningkatkan kekuatan dan ketangkasan.
- 7) Menanamkan sportivitas serta kesadaran hidup sehat.
- 8) Melatih kepemimpinan.
- 9) Mengembangkan sikap sosial yang dimiliki anak untuk menyelamatkan temannya dari garis lawan.
- 10) Melatih kecermatan anak dalam menyelesaikan suatu masalah.

10. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif didefinisikan sebagai model pembelajaran yang melibatkan seluruh proses sosial dalam belajar dan mencakup pula falsafah mengenai tanggung jawab pribadi dan sikap menghormati sesama (Daryanto: 2014). Menurut Agus Suprijono (2011: 58) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif akan dapat menumbuhkan pembelajaran efektif yaitu pembelajaran yang bercirikan : (1) memudahkan peserta didik belajar sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama, (2) pengetahuan, nilai, dan keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai.

Model pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran kelompok yang akhir-akhir ini menjadi perhatian dan dianjurkan para ahli pendidikan untuk digunakan (Wina Sanjaya: 2010). Menurut Slavin yang dikutip oleh Ike Nurkhomah (2015:18) dua alasan penggunaan pembelajaran kooperatif :

pertama, beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. *Kedua*, pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan peserta didik dalam belajar berfikir, memecahkan masalah, mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan. Kedua alasan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang dapat memperbaiki system pembelajaran yang selama ini memiliki kelemahan.

Roger dan David Johnson dalam Agus Suprijono (2011: 58) mengatakan bahwa untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur dalam pembelajaran kooperatif harus diterapkan. Lima unsur tersebut antara lain :

- a. Saling ketergantungan positif. Unsur ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggungjawaban kelompok. Pertama, mempelajari bahan yang ditugaskan kepada kelompok. Kedua, menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan tersebut.
- b. Tanggung jawab individual. Pertanggungjawaban ini muncul ketika dilakukan pengukuran terhadap keberhasilan kelompok. Tanggung jawab perseorangan adalah kunci untuk menjamin semua anggota yang terlibat dalam kegiatan belajar bersama. Artinya setelah mengikuti kelompok belajar bersama, anggota kelompok harus dapat menyelesaikan tugas yang sama.
- c. Interaksi promotif. Interaksi promotif penting karena dapat menimbulkan ketergantungan positif. Ciri-ciri interaksi promotif adalah: (1) saling membantu secara efektif dan efisien; (2) saling memberi informasi dan sarana yang diperlukan; (3) memproses informasi bersama secara lebih efektif dan efisien; (4) saling mengingatkan; (5) saling membantu dalam merumuskan dan mengembangkan argumentasi serta meningkatkan kemampuan

wawasan terhadap masalah yang dihadapi; (6) saling percaya; (7) saling memotivasi untuk memperoleh keberhasilan bersama.

- d. Keterampilan sosial. Untuk mengoordinasikan kegiatan peserta didik dalam mencapai tujuan peserta didik harus: (1) saling mengenal dan mempercayai; (2) mampu berkomunikasi secara akurat dan tidak ambisius; (3) saling menerima dan saling mendukung; (4) mampu menyelesaikan konflik secara konstruktif.
- e. Pemrosesan kelompok. Pemrosesan mengandung arti menilai. Melalui pemrosesan kelompok dapat diidentifikasi urutan atau tahapan kegiatan kelompok dan kegiatan dari anggota kelompok. Tujuan pemrosesan kelompok adalah meningkatkan efektivitas anggota dalam memberikan kontribusi terhadap kegiatan kolaboratif untuk mencapai tujuan kelompok.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dibutuhkan untuk mendukung kajian teoritik yang dikemukakan sehingga dapat dipergunakan sebagai landasan untuk pengujian hipotesis. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Fitra Iswahyudi (2010) dengan judul “Pengaruh Pemberian Terapi Bermain terhadap Kemampuan Motorik Kasar pada Anak di TK Pertiwi 62 Pelem Sewu, Panggunharjo, Sewon, Bantul”. Desain yang digunakan adalah eksperimen, dalam bentuk *randomized pre-test post-*

test control group design dengan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Instrument yang digunakan untuk mengukur kemampuan motorik kasar anak adalah tes DDST II yang terdiri dari (1) tes berjalan di atas garis lurus sejauh 5 meter, (2) tes lari zig-zag menghindari rintangan kotak setinggi 20 cm, (3) tes berdiri 1 kaki selama 10 detik, (4) tes melompat menggunakan 1 kaki melompati rintangan kotak setinggi 20 cm, (5) tes melempar bola menggunakan 1 tangan. Pengujian tes ini menunjukkan bahwa kelima tes itu adalah valid dengan reliabilitas sebesar 0,93 dan validitas 0,87.

2. Fita Haryanti (2003) dengan judul “ Hubungan Intelegensi dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak TK Aba Diponegoro Bumirejo Lendah Kulon Progo” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar berupa tes terdiri atas (1) tes berjalan di atas garis lurus sejauh 5 meter, (2) tes lari menghindari 5 buah rintangan sejauh 15 meter, (3) tes berdiri 1 kaki selama 10 detik, (4) tes meloncat dari atas balok setinggi 15 cm, (5) tes melompati balok setinggi 15 cm. Pengujian instrument ini menunjukkan bahwa kelima tes adalah valid dengan validitas keseluruhan sebesar 0,855 dan reliabilitas sebesar 0,805.

C. Kerangka Berpikir

Bermain merupakan bagian terbesar dalam kehidupan anak-anak untuk dapat belajar mengenal dan mengembangkan keterampilan sosial dan fisik.

Manfaat yang didapat dari kegiatan bermain yaitu, anak dapat mengembangkan etika, meningkatkan kreativitas, mengasah memori otak, dan melatih perkembangan sensorik serta motorik anak. Kemampuan motorik kasar sangatlah penting bagi tumbuh kembang anak, khususnya anak usia pra sekolah (4-6 tahun) dimana pada masa tersebut pertumbuhan anak sangat bagus. Jika terjadi keterlambatan perkembangan dapat menghambat perkembangan anak menuju ke tahap selanjutnya.

D. Hipotesis

Hipotesis penelitian dalam penelitian kali ini adalah :

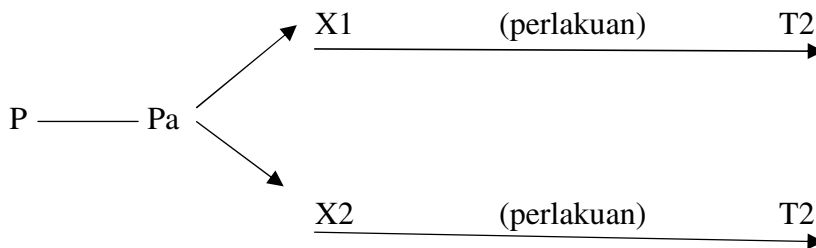
1. Terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran permainan tradisional engklek.
2. Terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran permainan tradisional gobak sodor.
3. Terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar peserta didik antara yang diberi perlakuan permainan tradisional engklek dengan permainan tradisional gobak sodor.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

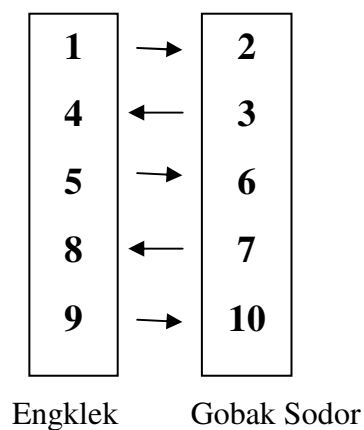
Berdasarkan tujuan penelitian, maka penelitian ini termasuk penelitian *quasi experimental* dengan desain penelitian “*non equivalent control group design*”. Pada desain ini terdapat dua kelompok sampel yang diambil tidak secara acak, dan diambil data kemampuan motorik kasar awalnya, selanjutnya diberikan perlakuan untuk mendapatkan data hasil kemampuan motorik kasar dari sampel. Desain ini diformulasikan sebagai berikut :



Keterangan :

P : *Pre-Test* seluruh populasi

Pa : *Ordinal Pairing* (penarikan sampel dengan cara memasangkan urutan ranking hasil *Pre-test*).

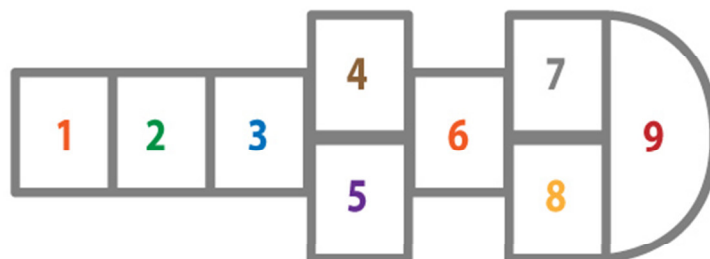


- X1 : Kelompok engklek
 X2 : Kelompok gobak sodor
 T2 : *Post-test* untuk kelompok engklek
 T2 : *Post-test* untuk kelompok gobak sodor

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

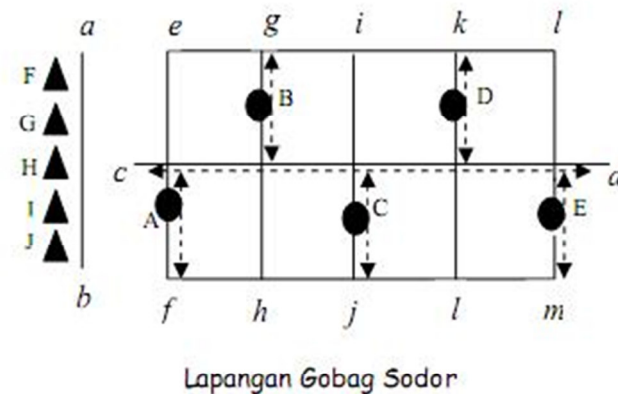
Kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan untuk mengendalikan otot-otot besar yang ada di dalam tubuh. Kemampuan motorik kasar anak usia prasekolah yang diukur menggunakan tes DDST II (*Denver Development Screening Test*) yaitu : (1) berlari melewati rintangan atau zig-zag-zag, (2) berdiri satu kaki, (3) melompat dengan satu kaki, (4) berjalan mengikuti garis lurus, (5) melempar bola.

Engklek merupakan sebuah permainan tradisional yang dimainkan dengan pola kotak-kotak berpalang dibuat di atas tanah datar. Setiap pemain memegang sepotong pecahan genteng sebagai *gaco*, yang kemudian dilemparkan ke kotak permainan. Pemain melompat-lompat dari kotak ke kotak berikutnya. Kotak yang berisi *gaco* tidak boleh diinjak. Pemain dikatakan kalah jika tidak tepat melempar *gaco* di dalam kotak, dan menginjak garis kotak atau bagian luar kotak.



Gambar 3. Permainan Engklek

Gobak sodor merupakan sebuah permainan tradisional yang dimainkan secara grup. Terdapat dua kelompok yaitu kelompok laku dan kelompok jaga. Permainan ini menggunakan pola kotak-kotak di atas permukaan tanah datar sebagai media bermain. Berikut skema permainan gobak sodor.



Keterangan :

- ▲ : pemain tim serang
- ● : pemain tim jaga
- ←---→ : garis yang diinjak pemain tim jaga
- Garis ab : garis pangkalan tim serang.
- Garis cd : garis sodor.
- Garis ef, gh, ij, kl, mn : garis melintang

Gambar 4. Permainan Gobak Sodor

Variabel penelitian dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu pembelajaran penjas menggunakan model pembelajaran kooperatif permainan tradisional Engklek dan Gobak Sodor.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar anak di TKIT Salsabila 5 Purworejo.

C. Populasi, Sampel/Subjek dan Objek Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah semua peserta didik TKIT Salsabila 5 Purworejo tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 32 peserta didik.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik TKIT Salsabila 5 Purworejo kelompok B yang berjumlah 15 peserta didik. Perlakuan terhadap sampel adalah sebagai berikut :

- 1) Memilih satu kelompok sebagai kelompok yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran permainan tradisional Engklek.
- 2) Memilih satu kelompok sebagai kelompok yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran permainan tradisional Gobak Sodor.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian kali ini adalah kemampuan motorik kasar anak di TKIT Salsabila 5 Purworejo.

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen

Instrumen yang digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan motorik kasar dengan menggunakan tes *Denver Development Screening Test* (DDST II). Instrumen ini telah digunakan oleh Sdr. Fitra Iswahyudi sebelumnya untuk mengukur kemampuan motorik kasar dalam skripsi beliau yang berjudul “Pengaruh Pemberian Terapi Bermain Terhadap Kemampuan Motorik Kasar

Anak di TK Pertiwi 62 Pelem Sewu, Panggunharjo, Sewon, Bantul”. Tes DDST II untuk anak usia 4-6 tahun meliputi : (1) Berlari zig-zag, (2) Melompat dengan satu kaki, (3) Berjalan mengikuti garis lurus, (4) Melempar bola menggunakan satu tangan, (5) Berdiri dengan satu kaki.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan tes *Denver Development Screening Test* (DDST II). Tes dilakukan dengan cara mengukur tingkat kemampuan motorik responden terlebih dahulu melalui *pre-test* selama satu hari menggunakan tes DDST II baik kelompok Engklek maupun kelompok Gobak Sodor. *Pre-test* dilakukan pada hari Senin, 15 Februari 2016 di Lapangan TKIT Salsabila 5 Purworejo. Tahap selanjutnya peneliti memberikan *treatment* sebanyak 16 kali pertemuan, hal ini sesuai yang dikemukakan Tjalliek Sugiardo (1991:4), bahwa proses latihan selama 16 kali sudah dapat dikatakan terlatih, sebab sudah ada perubahan yang menetap. Bentuk latihan menggunakan permainan tradisional engklek dan gobak sodor dengan rincian latihan sebagai berikut: Latihan dalam penelitian ini dilaksanakan 3 kali dalam seminggu bertempat di lapangan TKIT Salsabila 5 Purworejo, yaitu hari Senin, Rabu, Jumat pukul 08.00-09.00 WIB. Setelah selesai melakukan *treatment*, peneliti melakukan *post-test* dengan cara mengukur kembali tingkat kemampuan motorik responden menggunakan tes DDST II yang dilakukan selama 1 hari. Post-test dilakukan pada hari Rabu, 30 Maret 2016 di Lapangan TKIT Salsabila 5 Purworejo.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian berhubungan dengan desain penelitian dan hipotesis. Penelitian ini menggunakan uji t dengan taraf signifikansi $p < 0,05$.

Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan hipotesis. Uji persyaratan hipotesis meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Persyaratan Hipotesis

a) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan terhadap data kemampuan motorik kasar peserta didik TKIT Salsabila 5 Purworejo sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test*. Data dikatakan normal apabila harga $p > 0,05$.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas ini dilakukan terhadap data kemampuan motorik kasar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan *Levene's Test for Equality of Variances*. Data dikatakan homogen apabila harga $p > 0,05$.

2. Uji Hipotesis

- Uji t

Analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan keadaan satu faktor dengan dua sampel. Satu faktor yang dimaksud adalah hanya ada satu faktor yang terdapat dalam subyek penelitian yang diamati, yaitu kemampuan motorik kasar peserta didik dan dua sampel berarti hanya ada dua kelompok yang dibandingkan yaitu kelompok Engklek dan kelompok Gobak Sodor. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji beda (*paired sample t-test*) pada hipotesis 1 dan 2, dan menggunakan uji beda (*independent sample t-test*) pada hipotesis 3. Pada uji ini menggunakan sebuah kelompok sampel

dengan subyek yang sama namun mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda.

Pengambilan keputusan dapat dilakukan dengan menyoroti nilai signifikansi. Untuk mengetahui apakah perbedaan rata-rata kedua sampel tersebut signifikan atau tidak maka dilakukan kriteria pengujian dengan rumusan hipotesis :

- a. Jika $\text{Sig.} > 0,05$ maka H_0 diterima.
- b. Jika $\text{Sig.} < 0,05$ maka H_0 ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diperoleh berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* data penelitian di lapangan. Deskripsi hasil penelitian data *pre-test* dan *post-test* kemampuan motorik kasar anak di TKIT Salsabila 5 Purworejo kelompok B dapat dideskripsikan sebagai berikut :

1. Data Kemampuan Motorik Kasar Anak TKIT Salsabila 5 Purworejo *Pre-test* Kelompok Engklek.

Hasil kemampuan motorik kasar anak kelompok Engklek yang didapat saat *pre-test*, diperoleh nilai minimum = 6, nilai maksimum = 14, rerata = 9,86, median = 10, modus = 11, *standard deviation* = 2,54.

Tabel 1. Data kemampuan motorik kasar kelompok Engklek (*pre-test*)

No	Nama	Lari Zig-Zag	Berdiri 1 kaki 10 detik	Melompat dg 1 kaki	Berjalan meniti garis lurus	Melempar bola	Total
1	ARUS	2	3	3	3	3	14
2	AZ	3	2	2	2	2	11
3	DAW	2	3	2	2	2	11
4	KA	2	2	2	1	2	9
5	FAP	1	1	2	2	2	8
6	AHZ	1	2	3	2	2	10
7	NHB	1	1	1	1	2	6

2. Data Kemampuan Motorik Kasar Anak TKIT Salsabila 5 Purworejo *Pre-test* Gobak Sodor.

Hasil kemampuan motorik kasar anak kelompok Gobak Sodor yang didapat saat *pre-test* diperoleh nilai minimum = 5, nilai maksimum = 13, rerata = 8,37, median = 8, *standard deviation* = 2,87.

Tabel 2. Data kemampuan motorik kasar kelompok Gobak Sodor (*pre-test*)

No	Nama	Lari Zig-Zag	Berdiri 1 kaki 10 detik	Melompat dg 1 kaki	Berjalan meniti garis lurus	Melempar bola	Total
1	SAA	3	2	3	2	3	13
2	AIR	3	2	2	2	2	11
3	MWS	2	2	2	2	2	10
4	DAA	2	2	2	2	1	9
5	NO	1	2	1	2	1	7
6	ZA	2	1	1	2	1	7
7	DAR	1	1	1	1	1	5
8	CAS	1	1	1	1	1	5

3. Data Kemampuan Motorik Kasar Anak TKIT Salsabila 5 Purworejo *Post-test* Kelompok Engklek.

Hasil kemampuan motorik kasar anak kelompok Engklek yang didapat saat *post-test*, diperoleh nilai minimum = 12, nilai maksimum = 15, rerata = 13,71, median = 14, modus = 14, *standard deviation* = 1,25.

Tabel 3. Data kemampuan motorik kasar kelompok Engklek (*post-test*)

No	Nama	Lari Zig-Zag	Berdiri 1 kaki 10 detik	Melompat dg 1 kaki	Berjalan meniti garis lurus	Melempar bola	Total
1	ARUS	3	3	3	3	3	15
2	AZ	3	3	3	3	3	15
3	DAW	3	3	3	3	2	14

4	KA	3	3	3	3	2	14
5	FAP	3	3	3	3	2	14
6	AHZ	3	2	3	2	2	12
7	NHB	2	3	3	2	2	12

4. Data Kemampuan Motorik Kasar Anak TKIT Salsabila 5 Purworejo *Post-test* Gobak Sodor.

Hasil kemampuan motorik kasar anak kelompok Gobak Sodor yang didapat saat *post-test*, diperoleh nilai minimum = 9, nilai maksimum = 15 , rerata = 13, median = 13, 5 , modus = 14 , *standard deviation* = 1, 85.

Tabel 4. Data kemampuan motorik kasar kelompok Gobak Sodor (post-test)

No	Nama	Lari Zig-Zag	Berdiri 1 kaki 10 detik	Melompat dg 1 kaki	Berjalan meniti garis lurus	Melempar bola	Total
1	SAA	3	3	3	3	3	15
2	AIR	3	3	3	3	2	14
3	MWS	3	3	3	3	2	14
4	DAA	3	3	2	3	2	13
5	NO	3	3	2	2	2	12
6	ZA	3	3	2	3	2	13
7	DAR	3	3	3	3	2	14
8	CAS	1	2	2	3	1	9

5. Presentase Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak TKIT Salsabila 5 Purworejo.

Sebelumnya telah diuraikan statistik deskriptif kemampuan motorik kasar anak TKIT Salsabila 5 Purworejo. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat diketahui hasil peningkatan kemampuan motorik kasar anak TKIT Salsabila 5 Purworejo dengan model pembelajaran kooperatif permainan tradisional Engklek dan Gobak Sodor. Untuk mengetahui besarnya peningkatan

hasil kemampuan motorik kasar anak TKIT Salsabila 5 Purworejo dalam penelitian ini menggunakan rumus peningkatan presentase :

$$\text{Peningkatan Presentase} = \frac{\text{mean different}}{\text{mean pre} - \text{test}} \times 100 \%$$

- a) Hasil penelitian rata-rata *pre-test* yang diperoleh pada kelompok Engklek adalah 9,86 sedangkan pada hasil *post-test* sebesar 13,71. Setelah diketahui nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* maka peningkatan presentasinya dapat dihitung sebagai berikut :

$$\text{Peningkatan Presentase} = \frac{13,71 - 9,86}{9,86} \times 100 \%$$

$$\text{Peningkatan Presentase} = 38,94 \%$$

- b) Hasil penelitian rata-rata *pre-test* yang diperoleh pada kelompok Gobak Sodor adalah 8,37 sedangkan pada hasil *post-test* sebesar 13. Setelah diketahui nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* maka peningkatan presentasinya dapat dihitung sebagai berikut :

$$\text{Peningkatan Presentase} = \frac{13 - 8,37}{8,37} \times 100 \%$$

$$\text{Peningkatan Presentase} = 55,31 \%$$

6. Analisis Data

Analisis data digunakan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan pada bab sebelumnya. Uji analisis yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (uji-t). Hasil uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t dapat dilihat sebagai berikut :

a) Uji Normalitas

Perhitungan normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test					
		Pretest engklek	Pretest gobak sodor	Posttest engklek	Posttest gobak sodor
N		7	8	7	8
Normal Parameters ^a	Mean	9.85714	8.37500	13.71429	13.00000
	Std. Deviation	2.544836	2.875388	1.253566	1.851640
Most Extreme Differences	Absolute	.184	.184	.304	.250
	Positive	.184	.184	.200	.170
	Negative	-.102	-.120	-.304	-.250
Kolmogorov-Smirnov Z		.486	.520	.805	.707
Asymp. Sig. (2-tailed)		.972	.950	.535	.699
a. Test distribution is Normal.					

Hasil pada tabel 5 di atas, diketahui bahwa Kolmogorov-Smirnov Z = *pre-test* kelompok engklek 0,486, *pre-test* kelompok gobak sodor 0,520, dan *post-test* kelompok engklek 0,805, serta *post-test* kelompok gobak sodor 0,707 > α (0,05). Signifikansi (2-tailed) untuk *pre-test* kelompok engklek 0,972, *pre-test* kelompok gobak sodor 0,950, dan *post-test* kelompok engklek 0,535, serta *post-test* kelompok gobak sodor 0,699 > α (0,05), jadi dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas berguna untuk menguji kesamaan sampel yaitu seragam atau tidak varian sampel yang diambil dari populasi. Hasil uji homogenitas penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

1) Uji Homogenitas Kelompok Engklek

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Kelompok Engklek.

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,415	1	12	.234

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas diperoleh taraf signifikansi 0,234. Signifikansi $> \alpha$ (0,05) jadi dapat disimpulkan data di atas variansinya homogen.

2) Uji Homogenitas Kelompok Gobak Sodor

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Kelompok Gobak Sodor.

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,464	1	14	.103

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas diperoleh taraf signifikansi 0,103. Signifikansi $> \alpha$ (0,05) jadi dapat disimpulkan data di atas variansinya homogen.

3) Uji Homogenitas Kelompok Engklek dan Gobak Sodor.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas Kelompok Engklek dan Gobak Sodor.

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
posttest Equal variances assumed	.250	.626	.861	13	.405	.71429	.82993	-1.07866	2.50723
Equal variances not assumed			.884	12.313	.394	.71429	.80812	-1.04152	2.47009

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas diperoleh taraf signifikansi 0,405. Signifikansi $> \alpha$ (0,05) jadi dapat disimpulkan data di atas variansinya homogen.

c) Uji-t

Uji-t dalam penelitian kali ini dimaksudkan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui penerimaan atau penolakan hipotesis yang diajukan, uji hipotesis menggunakan uji-t (*paired sample t-test*) pada taraf signifikansi 5% (0,05). Hasil uji hipotesis (uji-t) dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

1) Uji-t Kelompok Engklek (menggunakan *paired sample t-test*)

Pada penelitian ini digunakan sig. (1-tailed), karena sebelumnya telah diperkirakan bahwa pemberian perlakuan permainan engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak TKIT Salsabila 5 Purworejo.

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis (Uji-t) kelompok Engklek.

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 posttestengklek - pretestengklek	3.85714	1.95180	.73771	2.05203	5.66226	5.229	6	.002

Berdasarkan analisis data diatas nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,002, maka dapat diperoleh untuk signifikansi (1-tailed) sebesar 0,004 . Rata-rata (*post test – pre test* engklek) = 3,857 positif berarti terjadi kenaikan kemampuan motorik kasar sebelum dan sesudah diberi perlakuan, Sig. < α (0,004 < 0,05) berarti setelah diberi perlakuan engklek terjadi kenaikan yang signifikan daripada sebelum diberi perlakuan. Hasil tersebut diartikan H_a : diterima, dan H_0 : ditolak. Jika H_a diterima maka hipotesisnya berbunyi “terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran permainan tradisional Engklek”.

2) Uji-t Kelompok Gobak Sodor (menggunakan *paired sample t-test*)

Pada penelitian ini digunakan sig. (1-tailed), karena sebelumnya telah diperkirakan bahwa pemberian perlakuan permainan engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak TKIT Salsabila 5 Purworejo.

Tabel 10. Hasil Uji Hipotesis (Uji-t) kelompok Gobak Sodor.

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 <u>Posttestgoba</u> - <u>pretestgobak</u> <u>sodor</u>	4.62500	2.13391	.75445	2.84101	6.40899	6.130	7	.000

Berdasarkan analisis data diatas diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, maka dapat diperoleh untuk nilai signifikansi (1-tailed) sebesar 0,000. Rata-rata (*post test – pre test* Gobak Sodor) = 4,625 positif berarti terjadi kenaikan kemampuan motorik kasar sebelum dan sesudah diberi perlakuan, Sig. < α (0,000 < 0,05) berarti setelah diberi perlakuan gobak sodor terjadi kenaikan yang signifikan daripada sebelum diberi perlakuan. Hasil tersebut diartikan H_a : diterima, dan H_0 : ditolak. Jika H_a diterima maka hipotesisnya berbunyi “terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar peserta

didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran permainan tradisional Gobak Sodor”.

3) Uji-t Kelompok Engklek dan Gobak Sodor (menggunakan *independent sample t-test*)

Pada penelitian ini digunakan nilai signifikansi. (*2-tailed*) atau uji dua arah. Berikut hasil uji hipotesis untuk kelompok engklek dan gobak sodor.

Tabel 11. Hasil Uji Hipotesis (Uji-t) kelompok Engklek dan kelompok Gobak Sodor.

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
posttest Equal variances assumed	.250	.626	.861	13	.405	.71429	.82993	-1.07866	2.50723
posttest Equal variances not assumed			.884	12.313	.394	.71429	.80812	-1.04152	2.47009

Berdasarkan analisis data diatas diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,405. $\text{Sig} > \alpha$ ($0,405 > 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan antara yang diberi perlakuan engklek dan yang diberi perlakuan gobak sodor.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, peningkatan kemampuan motorik kasar kelompok gobak sodor lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan motorik kasar kelompok engklek, dibuktikan dengan presentase peningkatan sebagai berikut :

$$\text{Peningkatan Presentase} = \frac{\text{mean different}}{\text{mean pre - test}} \times 100 \%$$

- a) Hasil penelitian rata-rata *pre-test* yang diperoleh pada kelompok Engklek adalah 9,86 sedangkan pada hasil *post-test* sebesar 13,71. Setelah diketahui nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* maka peningkatan presentasinya dapat dihitung sebagai berikut :

$$\text{Peningkatan Presentase} = \frac{13,71-9,86}{9,86} \times 100 \%$$

$$\text{Peningkatan Presentase} = 38,94 \%$$

- b) Hasil penelitian rata-rata *pre-test* yang diperoleh pada kelompok Gobak Sodor adalah 8,37 sedangkan pada hasil *post-test* sebesar 13. Setelah diketahui nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* maka peningkatan presentasinya dapat dihitung sebagai berikut :

$$\text{Peningkatan Presentase} = \frac{13 - 8,37}{8,37} \times 100 \%$$

$$\text{Peningkatan Presentase} = 55,31 \%$$

B. Pembahasan

Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan gerak utuh serta menyeluruh yang melibatkan kontraksi dan pemakaian otot-otot tubuh yang besar. Motorik kasar merupakan sifat khas perkembangan motorik anak pada masa

sebelum sekolah dan pada masa sekolah awal untuk mendapatkan gerak yang efisien dan bersifat dasar untuk perkembangan motorik yang lebih terarah.

Seiring dengan peningkatan dan bertambahnya umur anak akan diikuti dengan peningkatan kemampuan motorik kasar anak, untuk itu dibutuhkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak agar berkembang sesuai dengan usianya dan agar tidak mengganggu perkembangan motorik anak pada tahap selanjutnya.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, dimana anak usia pra sekolah (4-6 tahun) tahun otot kasar dan otot halus anak mulai berkembang. Keterampilan yang menggunakan otot kaki dan tangan sudah berkembang dengan baik. Anak memiliki banyak tenaga untuk melakukan kegiatan dan umumnya mereka sangat aktif. Anak sudah dapat melakukan gerakan yang terkoordinasi.

Bermain merupakan suatu kegiatan rekreasi yang sering dilakukan oleh anak-anak. Kegiatan bermain sangat penting bagi anak-anak, dengan bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan hidupnya. Menurut Rusli Lutan, dkk bahwa “Bermain merupakan kegiatan hakiki kebutuhan dasar manusia, bermain merupakan sebuah konsep oleh karenanya manusia disebut makhluk bermain (*homo ludens*)”.

Menurut Kathleen Stassen Berger dalam Mayke (2008: 40) kegiatan bermain memiliki beberapa keuntungan bagi anak usia dini diantaranya sebagai berikut:

1) Melatih perkembangan sensorik serta motorik

Anak akan menjadi terlatih ketika melakukan berbagai aktivitas sensorik serta motorik. Permainan aktif melatih panca indera sang anak karena dengan permainan maka semua anggota panca indera anak akan tergerak untuk melakukan sesuatu. Sebagai hasilnya organ sensorik dan motorik akan semakin baik.

2) Mengasah memori otak

Anak kecil mempunyai organ memori yang belum banyak terisi oleh beragam hal. Oleh karena itu, melalui bermain anak bisa mengembangkan kemampuan memori yang ia miliki. Anak akan mengeksplorasi serta melihat benda yang ada di sekitarnya. Ia terus mempelajarinya dan kemudian mengenal benda-benda dengan warna yang berbeda secara sempurna. Semakin anak bermain, maka otaknya akan semakin terasah dan ia mampu mendapatkan perkembangan memori yang jauh lebih baik.

3) Mengembangkan etika

Ketika anak bermain, maka ia melakukan banyak hal bersama teman-temannya. Ia mempelajari banyak aturan, mempunyai tingkat sportivitas, dan tentu saja belajar bagaimana membangun etika yang benar. Anak tidak mudah curang ketika berhadapan dengan aturan pada dunia yang sebenarnya, karena ia terlatih untuk melakukan banyak hal dengan baik.

4) Meningkatkan kreativitas anak

Di dalam melakukan permainan, anak-anak dapat mengeksplorasi dan menerapkan banyak ide yang terkait dengan sistem permainan. Semakin banyak media dan jenis permainan yang mereka mainkan, maka akan semakin banyak ide bermunculan. Ketika kreativitas tersebut terus diasah, maka anak bisa menemukan ide-ide cemerlang pada masa yang akan datang.

Dengan demikian, bermain dapat memberikan manfaat pada pertumbuhan dan perkembangan anak dalam menyalurkan perilaku dan kemampuan motorik sebagai faktor penyangga fisik dan psikisnya di masa yang akan datang.

Menurut Aziz Syamsir (2000: 20) “permainan adalah suatu kegiatan menarik, menantang, dan menimbulkan kesenangan yang unik, baik dilakukan oleh seseorang atau lebih”. Permainan yang menarik, menantang, dan memberikan kesenangan akan memberikan dampak yang baik bagi peserta. Ditambah dengan intensitas yang lebih akan membuat kemampuan motorik kasar anak meningkat dan berkembang sesuai dengan usianya.

Mahendra (2005:3) menyatakan bahwa permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Selain dapat mengenalkan warisan budaya nusantara kepada anak sejak dini melalui permainan tradisional Engklek dan Gobak Sodor anak dapat berlatih untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Berdasarkan analisis data di atas, diperoleh :

- 1) nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,002, maka dapat diperoleh untuk signifikansi (*1-tailed*) sebesar 0,004 . Rata-rata (*post test – pre test* engklek) = 3,857 positif berarti terjadi kenaikan kemampuan motorik kasar sebelum dan sesudah diberi perlakuan, $\text{Sig.} < \alpha$ ($0,004 < 0,05$) berarti setelah diberi perlakuan engklek terjadi kenaikan yang signifikan daripada sebelum diberi perlakuan. Hasil tersebut diartikan H_a : diterima, dan H_0 : ditolak. Jika H_a diterima maka hipotesisnya berbunyi “terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran permainan tradisional Engklek”.
- 2) nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000, maka dapat diperoleh untuk nilai signifikansi (*1-tailed*) sebesar 0,000. Rata-rata (*post test – pre test* Gobak Sodor) = 4,625 positif berarti terjadi kenaikan kemampuan motorik kasar sebelum dan sesudah diberi perlakuan, $\text{Sig.} < \alpha$ ($0,000 < 0,05$) berarti setelah diberi perlakuan gobak sodor terjadi kenaikan yang signifikan daripada sebelum diberi perlakuan. Hasil tersebut diartikan H_a : diterima, dan H_0 : ditolak. Jika H_a diterima maka hipotesisnya berbunyi “terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran permainan tradisional Gobak Sodor”.
- 3) nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,405. $\text{Sig.} > \alpha$ ($0,405 > 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan antara yang diberi perlakuan engklek dan yang diberi perlakuan gobak sodor, namun berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, peningkatan kemampuan

motorik kasar kelompok gobak sodor lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan motorik kasar kelompok engklek

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data penelitian dan pembahasan yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran permainan tradisional Engklek.
2. Terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran permainan tradisional Gobak Sodor.
3. Tidak terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar peserta didik antara yang diberi perlakuan permainan tradisional Engklek dengan permainan tradisional Gobak Sodor.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil penelitian ini berimplikasi pada :

1. Menjadi catatan yang bermanfaat bagi guru di TKIT Salsabila 5 Purworejo mengenai data kemampuan motorik kasar anak.

2. Adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif permainan tradisional engklek dan gobak sodor terhadap kemampuan motorik kasar anak, dengan demikian dapat menjadi acuan bagi guru untuk menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak TKIT Salsabila 5 Purworejo.
3. Sebagai kajian ilmiah untuk pengembangan ilmu keolahragaan ke depannya.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan sebaik-baiknya, namun masih memiliki keterbatasan dan kekurangan diantaranya :

1. Terbatasnya waktu peneliti tidak mengontrol dan mengawasi aktivitas *testee* di luar, yang dapat mempengaruhi kondisi fisik *testee* saat melakukan tes.
2. Peneliti tidak mengontrol lebih lanjut setelah penelitian selesai, sehingga hasilnya dapat bersifat sementara.

D. Saran

1. Bagi pendidik agar memberikan berbagai model pembelajaran yang efektif yang erat kaitannya dengan peningkatan kemampuan motorik kasar dengan harapan peserta didik mempunyai kemampuan motorik kasar yang baik.
2. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya melakukan penelitian dengan sampel dan populasi yang lebih luas, serta variabel yang berbeda sehingga model pembelajaran yang berpengaruh terhadap kemampuan

motorik kasar dapat teridentifikasi lebih luas dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Aisyah Fad. (2014). *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Group).
- Cholik Mutohir, Toho dan Rusli Lutan, (2001). *Olahraga sebagai Koreksi Budaya*. Jakarta: Ditjend Olahraga.
- Dharmamulya Sukirman, dkk. (2005). *Permainan Tradisional Jawa*. Jakarta: Kepel Press.
- Endang Rini Sukamti. (2007). *Diklat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Fita Haryanti. (2003). *Hubungan Intelegensi dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak TK Aba Diponegoro Bumirejo Lendah Kulon Progo*. Skripsi. Yogyakarta : FIK UNY.
- Fitra Iswahyudi. (2010). *Pengaruh Pemberian Terapi Bermain Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di TK Pertiwi 62 Palem Sewu Panggunharjo Sewon Bantul*. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY.
- Galih Dwi Pradipta. (2011). *Efektivitas Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Hasil Lompat Tinggi pada Siswa Kelas Atas SD Negeri 2 Cibiuk*. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY.
- Gunanto. (1999). *Peranan Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Sekolah Dasar*. Makalah. Yogyakarta : UNY.
- Hurlock. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga.
- Iqbal Hasan. (2009). *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Ismuryanto. (2007). *Kemampuan Motorik Jingkat, Lompat, dan Lempar Siswa Tunagrahita Ringan Usia 13-21 tahun di SLB Negeri Pembina Giwangan Umbulharjo*. Skripsi. Yogyakarta : FIK UNY.

- Mayke S. Tedjasaputra. (2008) . *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Panggung Sutapa. (2011). *Pengamatan Skill Motorik dan Fisik dalam Upaya Menjadikan Sosok Manusia Berkualitas*. Yogyakarta : FIK UNY.
- Rahantoknam, B. Edward. (1988). *Belajar Motorik : Teori dan Aplikasinya dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta : P2LPTK.
- Rusli Lutan, dkk. (1988). *Belajar Keterampilan Motorik Pengantar Teori dan Metode*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Santrock, J. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga.
- Scefeldt, C. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT. Indeks.
- Schmidt, R. A. (1991). *Motor Learning and Performance From Principles to Practice*. United States : Human Kinetics.
- Soemiarti Patmonodewo, (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2013). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Metode Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2005). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta : PT. Rineka Cipta.
- Suwito, (2003). *Permainan Tradisional sebagai Upaya Pendekatan terhadap Konsep Pendidikan Jasmani yang Ideal*. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY.
- Syaifulah D. Sihombing, dkk, (2011). *Metode Penelitian Keolahragaan*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Tjaliek Sugiardo. (2001). *Fisiologi Olahraga*. Yogyakarta : FPOK IKIP UNY.
- Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

- Yoga Febriyanto. (2013). *Kemampuan Motorik Siswa Kelas Atas SD Negeri Krapyak 1 Kecamatan Ngemplak Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi. Yogyakarta : FIK UNY.
- Zulkifli. (2001). *Model Pengembangan Motorik Anak Prasekolah*. Jakarta : Ditjen Olahraga Depdiknas.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Petunjuk Pelaksanaan Tes DDST II

PETUNJUK PELAKSANAAN TES KEMAMPUAN MOTORIK KASAR DDST II

A. Tujuan

Tes ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan motorik kasar.

B. Alat dan Fasilitas

Tempat yang datar dan aman, meteran, bola tennis, kotak, kapur, *stopwatch*.

C. Petugas

Seorang pencatat, dua orang pengamat ketika pelaksanaan tes.

D. Tempat Pelaksanaan

Halaman TK

E. Tuntutan Tes

1. Berlari zig-zag melewati rintangan.

Orang coba berlari zig-zag melewati rintangan kotak sebanyak 5 buah dengan jarak antar kotak sejauh 1 meter.

2. Berdiri satu kaki selama 10 detik.

Orang coba berdiri dengan 1 kaki maksimal selama 10 detik.

3. Melompat dengan 1 kaki.

Orang coba melompat dengan 1 kaki melompati kotak setinggi 20 cm sejauh mungkin tanpa awalan.

4. Berjalan mengikuti garis lurus.

Orang coba berjalan mengikuti garis lurus sejauh 5 meter.

5. Melempar bola.

Orang coba melempar bola tenis sejauh mungkin tanpa awalan.

F. Cara Penilaian

1. Berlari zig-zag melewati rintangan.

- a. Skor 3 jika orang coba berhasil lari zig-zag tanpa menabrak rintangan.
- b. Skor 2 jika orang coba menabrak 1 atau 2 rintangan.
- c. Skor 1 jika orang coba menabrak 3 atau lebih rintangan.

2. Berdiri 1 kaki selama 10 detik.

- a. Skor 3 jika orang coba mampu berdiri selama 8-10 detik.
- b. Skor 2 jika orang coba mampu berdiri selama 4-7 detik.
- c. Skor 1 jika orang coba hanya mampu berdiri selama 1-3 detik.

3. Melompat dengan 1 kaki tanpa awalan.

- a. Skor 3 jika orang coba melompat melewati rintangan dan jatuh pada lingkaran tengah atau lingkaran no 3.
- b. Skor 2 jika orang coba melompat melewati rintangan dan jatuh pada lingkaran no 2.
- c. Skor 1 jika orang coba melompat melewati rintangan dan jatuh pada lingkaran no 1.

4. Berjalan mengikuti garis lurus.

- a. Skor 3 jika orang coba berjalan mengikuti garis lurus dengan normal.

- b. Skor 2 jika orang coba berjalan mengikuti garis lurus jatuh / menginjakkan satu atau 2 kaki diluar garis sebanyak 1-3 kali .
- c. Skor 1 jika orang coba berjalan mengikuti garis lurus jatuh / menginjakkan satu atau 2 kaki diluar garis sebanyak 3 kali atau lebih.

5. Melempar bola.

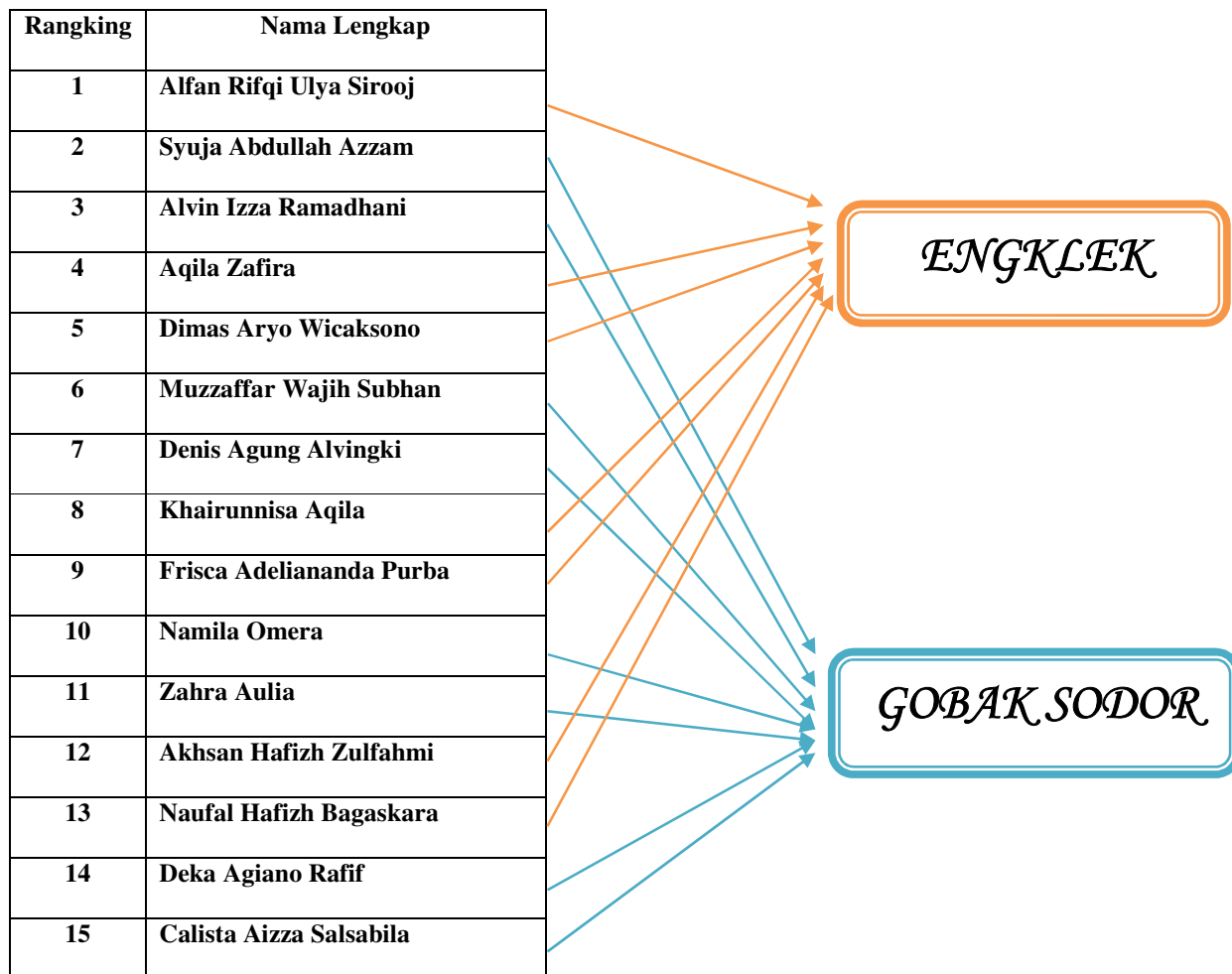
- a. Skor 3 jika orang coba mampu melempar bola dengan lurus.
- b. Skor 2 jika arah hasil lemparan orang coba melenceng.
- c. Skor 1 jika bola tennis yang dilemparkan orang coba hanya jatuh di depan orang coba.

**Lampiran 2. Daftar Hasil Tes DDST II Kelompok B TKIT Salsabila 5
Purworejo (*Pre Test*)**

NO	NAMA	Lari zig-zag			Berdiri 1 kaki 10 dtk			Melompat dg 1 kaki			Berjalan mengikuti garis lurus			Melempar bola			Total	Ranking
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1	FAP			√			√		√			√			√		8	9
2	KA		√			√			√				√		√		9	8
3	ARUS		√		√			√			√			√			14	1
4	AZ	√				√			√			√			√		11	4
5	DAR			√			√			√			√			√	5	14
6	DAW		√		√				√			√			√		11	5
7	MWS		√			√			√			√			√		10	6
8	NO			√		√				√		√				√	7	10
9	NHB			√			√			√			√		√		6	13
10	SAA	√				√		√				√		√			13	2
11	ZA		√				√			√		√				√	7	11
12	CAS			√			√			√			√			√	5	15
13	AHZ			√		√				√			√			√	6	12
14	AIR	√				√		√				√			√		12	3
15	DAA		√			√			√			√				√	9	7

Lampiran 3. Pembagian Kelompok Engklek Dan Gobak Sodor Dengan Sistem

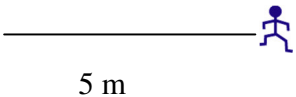
Pairing


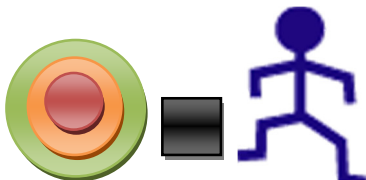



Lampiran 4. Program Latihan


Pretest dengan Test DDST II

Waktu : 60 menit
 Jumlah Peserta Didik : 15 peserta
 Sesi : *pretest*
 Hari/Tanggal : Senin, 15 Februari 2016
 Peralatan : Peluit, stopwatch, meteran, kapur, kotak setinggi 20 cm
 Intensitas : Sedang

No	Materi Latihan	Dosis	Formasi	Keterangan
1.	Pengantar : Dibariskan, Doa, Penjelasan materi latihan	2 menit	O xxxxxxx xxxxxxx	Menjelaskan mengenai <i>pretest</i> yang akan dilakukan.
2.	Pemanasan : Jogging, stretching statis dan dinamis. Pemanasan bermain.	10 menit	O xxxxxxx xxxxxxx	Peserta melakukan pemanasan stretching statis dan dinamis, kemudian melakukan pemanasan dengan bermain tangkap ekor ular
3.	<i>Pretest</i>	40 menit	1. Tes berjalan meniti garis lurus sejauh 5 meter. 	<i>Testee</i> meniti garis lurus sepanjang 5 meter. - <i>Testee</i> diberikan poin 3 jika <i>testee</i> berjalan mengikuti garis lurus dengan normal. - <i>Testee</i> diberikan poin 2 jika <i>testee</i> berjalan mengikuti garis lurus jatuh/ menginjakkan satu atau 2 kaki diluar

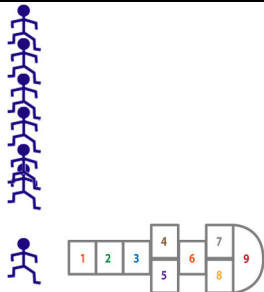
				<p>garis sebanyak 1-3 kali.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Testee</i> diberikan poin 1 jika <i>testee</i> berjalan mengikuti garis lurus jatuh/ menginjakkan satu atau 2 kaki diluar garis sebanyak 3 kali atau lebih.
			<p>2. Tes lari zig-zag menghindari rintangan.</p> 	<p><i>Testee</i> berlari zig-zag dengan dilarang menyenggol rintangan sebuah kotak setinggi 20 cm, jarak antar kotak sejauh 1 m.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Testee</i> diberikan poin 3 jika <i>testee</i> berhasil lari zig-zag tanpa menabrak rintangan. - <i>Testee</i> diberikan poin 2 jika <i>testee</i> menabrak 1 atau 2 rintangan. - <i>Testee</i> diberikan poin 1 jika <i>testee</i> menabrak 3 atau lebih rintangan.
			<p>3. Tes melompat menggunakan 1 kaki melewati rintangan.</p> 	<p><i>Testee</i> melompat melewati rintangan setinggi 20 cm menggunakan 1 kaki.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Testee</i> diberikan poin 3 jika <i>testee</i> berhasil melompat melewati

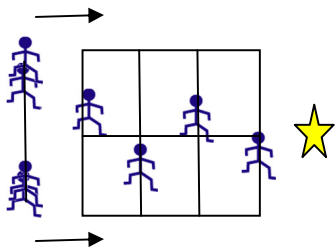
				<p>rintangan dan jatuh pada lingkaran warna merah atau lingkaran no 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Testee</i> diberikan poin 2 jika <i>testee</i> berhasil melompat melewati rintangan dan jatuh pada lingkaran no 2. - <i>Testee</i> diberikan poin 1 jika <i>testee</i> berhasil melompat melewati rintangan dan jatuh pada lingkaran no 1.
			<p>4. Tes berdiri 1 kaki selama 10 detik.</p> 	<p><i>Testee</i> berdiri menggunakan 1 kaki maksimal 10 detik.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Testee</i> diberikan poin 3 jika <i>testee</i> mampu berdiri selama 8-10 detik. - <i>Testee</i> diberikan poin 2 jika <i>testee</i> mampu berdiri selama 4-7 detik. - <i>Testee</i> diberikan poin 1 jika <i>testee</i> hanya mampu berdiri selama 1-3 detik.
			<p>5. Tes melempar bola sejauh mungkin.</p>	<p><i>Testee</i> melempar bola tenis sejauh mungkin.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Testee</i> diberikan poin 3 jika <i>testee</i>

				<p>mampu melempar bola dengan arah hasil lemparan lurus.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Testee</i> diberikan poin 2 jika arah hasil lemparan melenceng. - <i>Testee</i> diberikan poin 1 jika bola tennis yang dilemparkan hanya jatuh di depan <i>testee</i>.
4.	Penutup : a. <i>Cooling down stretching</i> statis. b. Evaluasi c. Doa	8 menit	O xxxxxxxx xxxxxxxx	Peserta melakukan cooling down dan evaluasi mengenai <i>pretest</i> yang telah dilakukan.

Program Sesi Latihan

Waktu : 60 Menit
 Jumlah Peserta Didik : 15 peserta
 Sesi : 1-4
 Hari/Tanggal : Rabu 17 Februari, Jumat 19 Februari, Senin 22 Februari, Rabu 24 Februari 2016
 Peralatan : Peluit, kapur, pecahan genteng (*gaco*)
 Intensitas : Sedang

No	Materi Latihan	Dosis	Formasi	Keterangan
1.	Pengantar : Dibariskan, Doa, Penjelasan materi latihan	7 menit	O xxxxxxxx xxxxxxxx	Menjelaskan tentang permainan Engklek dan Gobak Sodor
2.	Pemanasan : Jogging, stretching statis dan dinamis.	10 menit	O xxxxxxxx xxxxxxxx	Peserta melakukan pemanasan stretching statis dan dinamis.
3.	Inti latihan a. Bermain	35 menit		Kel. Engklek Peserta didik bermain engklek dengan sedikit peraturan, yakni hanya diberi tahu urutan melempar gaco dari no 1 hingga selesai dan berjalan melompat dengan 1 kaki. Peserta didik boleh melempar mengenai garis, peserta didik boleh menginjak

				<p>garis.</p> <p>Peserta didik bermain bergantian antre memanjang menunggu giliran sambil melihat temannya bermain.</p> <p>Kel. Gobak Sodor</p> <p>Peserta didik bermain gobak sodor dengan dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok laku dan jaga.</p> <p>Kelompok jaga menempati posisi masing-masing, dan kelompok laku melakukan aksinya berlari dari garis start sampai garis finish.</p> <p>Peserta didik bermain dengan sedikit peraturan, yakni tim jaga hanya boleh menjaga berlarian sesuai garis yang diinstruksikan, namun tim laku boleh bebas berlarian.</p>
--	--	--	---	--

4.	Penutup : a. Cooling down stretching statis. b. Evaluasi c. Doa	8 menit	O xxxxxxxx xxxxxxxx	Peserta melakukan cooling down dan evaluasi mengenai latihan yang telah dilakukan, kemudian ditutup dengan doa.
----	---	---------	---------------------------	--

Program Sesi Latihan

Waktu : 60 Menit
Jumlah Peserta Didik : 15 peserta
Sesi : 5-8
Hari/Tanggal : Jumat 26 Februari, Senin 29 Februari, Rabu 2 Maret,
Jumat 4 Maret 2016
Peralatan : Peluit, kapur, pecahan genteng (*gaco*)
Intensitas : Sedang

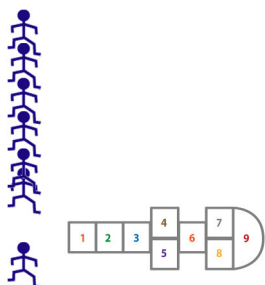
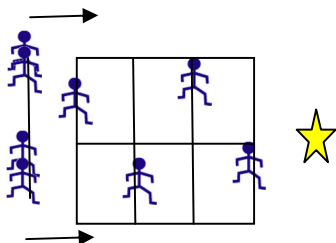
No	Materi Latihan	Dosis	Formasi	Keterangan
1.	Pengantar : Dibariskan, Doa, Penjelasan materi latihan	7 menit	O xxxxxxx xxxxxxx	Menjelaskan tentang permainan Engklek dan Gobak Sodor
2.	Pemanasan : Jogging, stretching statis dan dinamis. Pemanasan dengan pendekatan bermain	10 menit	O xxxxxxx xxxxxxx	Peserta melakukan pemanasan stretching statis dan dinamis, kemudian melakukan pemanasan dengan bermain - Kel.Engklek: menirukan bangau tidur (mengangkat satu kaki). - Kel. Gobak Sodor: berlari berkejaran dengan tangan membentang layaknya pesawat terbang.

				<p>jaga.</p> <p>Kelompok jaga menempati posisi masing-masing, dan kelompok laku melakukan aksinya berlari dari garis start sampai garis finish.</p> <p>Peserta didik bermain dengan sedikit peraturan, yakni tim jaga hanya boleh menjaga berlarian sesuai garis yang diintruksikan, namun tim laku berlari dari garis start menuju garis finish/bintang dengan syarat harus didalam kotak permainan atau maksimal menginjak menurut garis tepi.</p>
4.	<p>Penutup :</p> <p>b. Cooling down stretching statis.</p> <p>c. Evaluasi</p> <p>d. Doa</p>	8 menit	<p>O</p> <p>xxxxxxx</p> <p>xxxxxxx</p>	<p>Peserta melakukan cooling down dan evaluasi mengenai latihan yang telah dilakukan, kemudian ditutup dengan doa.</p>

Program Sesi Latihan

Waktu : 60 Menit
Jumlah Peserta Didik : 15 peserta
Sesi : 9-12
Hari/Tanggal : Senin 7 Maret, Jumat 11 Maret, Senin 14 Maret, Rabu 16 Maret 2016
Peralatan : Peluit, kapur, pecahan genteng (*gaco*)
Intensitas : Sedang

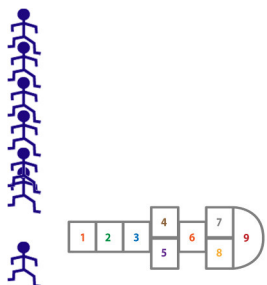
No	Materi Latihan	Dosis	Formasi	Keterangan
1.	Pengantar : Dibariskan, Doa, Penjelasan materi latihan	7 menit	O xxxxxxx xxxxxxx	Menjelaskan tentang permainan Engklek dan Gobak Sodor
2.	Pemanasan : Jogging, stretching statis dan dinamis. Pemanasan dengan pendekatan bermain	10 menit	O xxxxxxx xxxxxxx	Peserta melakukan pemanasan stretching statis dan dinamis, kemudian melakukan pemanasan dengan bermain tangkap ekor. Kelompok Engklek dan Kelompok Gobak Sodor membentuk ular panjang saling berhadapan. Barisan paling depan bertugas menangkap ekor lawan yaitu barisan paling belakang.

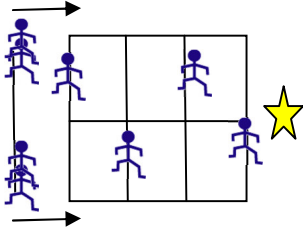
3.	<p>Inti latihan</p> <p>a. Bermain</p>	35 menit	 	<p>Kel. Engklek</p> <p>Peserta didik bermain engklek dengan aturan:</p> <p>Peserta didik boleh melempar mengenai garis, peserta didik tidak boleh menginjak garis namun masih diperbolehkan salah satu kaki terkadang tidak sengaja jatuh menginjak tanah.</p> <p>Peserta didik bermain bergantian antre memanjang menunggu giliran sambil melihat temannya bermain.</p> <p>Kel. Gobak Sodor</p> <p>Peserta didik bermain gobak sodor dengan dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok laku dan jaga.</p> <p>Kelompok jaga menempati posisi masing-masing, dan kelompok laku melakukan aksinya berlari dari garis</p>
----	---------------------------------------	----------	---	---

				<p>start sampai garis finish.</p> <p>Peserta didik bermain dengan sedikit peraturan, yakni tim jaga hanya boleh menjaga berlarian sesuai garis yang diinstruksikan, namun tim laku berlari dari garis start menuju garis finish/bintang dengan syarat harus didalam kotak permainan atau maksimal menginjak menurut garis tepi.</p>
4.	<p>Penutup :</p> <p>b. Cooling down stretching statis.</p> <p>c. Evaluasi</p> <p>d. Doa</p>	8 menit	<p>O</p> <p>xxxxxxx</p> <p>xxxxxxx</p>	<p>Peserta melakukan cooling down dan evaluasi mengenai latihan yang telah dilakukan, kemudian ditutup dengan doa.</p>

Program Sesi Latihan

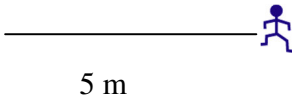
Waktu : 60 Menit
 Jumlah Peserta Didik : 15 peserta
 Sesi : 13-16
 Hari/Tanggal : Jumat 18 Maret, Senin 21 Maret, Rabu 23 Maret,
 Senin 28 Maret 2016
 Peralatan : Peluit, kapur, pecahan genteng (*gaco*)
 Intensitas : Sedang


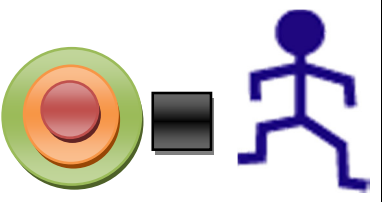
No	Materi Latihan	Dosis	Formasi	Keterangan
1.	Pengantar : Dibariskan, Doa, Penjelasan materi latihan	7 menit	O xxxxxxx xxxxxxx	Menjelaskan tentang permainan Engklek dan Gobak Sodor
2.	Pemanasan : Jogging, stretching statis dan dinamis.	10 menit	O xxxxxxx xxxxxxx	Peserta melakukan pemanasan stretching statis dan dinamis.
3.	Inti latihan a. Bermain	35 menit		Kel. Engklek Peserta didik bermain engklek dengan peraturan: Peserta didik tidak boleh melempar mengenai garis, peserta didik tidak boleh menginjak garis. Peserta didik bermain bergantian antre memanjang menunggu giliran sambil melihat temannya bermain.


				<p>Kel. Gobak Sodor</p> <p>Peserta didik bermain gobak sodor dengan dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok laku dan jaga.</p> <p>Kelompok jaga menempati posisi masing-masing, dan kelompok laku melakukan aksinya berlari dari garis start sampai garis finish.</p> <p>Peserta didik bermain dengan peraturan, tim jaga hanya boleh menjaga berlarian sesuai garis yang diintruksikan, tim laku berlari dari garis start menuju garis finish/bintang dengan syarat harus menginjak menurut garis tepi.</p>
4.	Penutup : b. Cooling down stretching statis. c. Evaluasi d. Doa	8 menit	O xxxxxxxx xxxxxxxx	Peserta melakukan cooling down dan evaluasi mengenai latihan yang telah dilakukan, kemudian ditutup dengan doa.


Posttest dengan Test DDST II

Waktu : 60 menit
 Jumlah Peserta Didik : 15 peserta
 Sesi : *posttest*
 Hari/Tanggal : Rabu, 30 Maret 2016
 Peralatan : Peluit, stopwatch, meteran, kapur, kotak setinggi 20 cm.
 Intensitas : Sedang

No	Materi Latihan	Dosis	Formasi	Keterangan
1.	Pengantar : Dibariskan, Doa, Penjelasan materi latihan	2 menit	O xxxxxxx xxxxxxx	Menjelaskan mengenai <i>pretest</i> yang akan dilakukan.
2.	Pemanasan : Jogging, stretching statis dan dinamis. Pemanasan bermain.	10 menit	O xxxxxxx xxxxxxx	Peserta melakukan pemanasan stretching statis dan dinamis, kemudian melakukan pemanasan dengan bermain tangkap ekor ular
3.	<i>Posttest</i>	40 menit	6. Tes berjalan meniti garis lurus sejauh 5 meter. 	<i>Testee</i> meniti garis lurus sepanjang 5 meter. - <i>Testee</i> diberikan poin 3 jika <i>testee</i> berjalan mengikuti garis lurus dengan normal. - <i>Testee</i> diberikan poin 2 jika <i>testee</i> berjalan mengikuti garis lurus jatuh/ menginjakkan satu atau 2 kaki diluar garis sebanyak 1-3 kali.

			<p>7. Tes lari zig-zag menghindari rintangan.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Testee</i> diberikan poin 1 jika <i>testee</i> berjalan mengikuti garis lurus jatuh/ menginjakkan satu atau 2 kaki diluar garis sebanyak 3 kali atau lebih. <p><i>Testee</i> berlari zig-zag dengan dilarang menyenggol rintangan sebuah kotak setinggi 20 cm, jarak antar kotak sejauh 1 m.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Testee</i> diberikan poin 3 jika <i>testee</i> berhasil lari zig-zag tanpa menabrak rintangan. - <i>Testee</i> diberikan poin 2 jika <i>testee</i> menabrak 1 atau 2 rintangan. - <i>Testee</i> diberikan poin 1 jika <i>testee</i> menabrak 3 atau lebih rintangan.
			<p>8. Tes melompat menggunakan 1 kaki melewati rintangan.</p> 	<p><i>Testee</i> melompat melewati rintangan setinggi 20 cm menggunakan 1 kaki.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Testee</i> diberikan poin 3 jika <i>testee</i> berhasil melompat melewati rintangan dan jatuh pada

				<p>lingkaran warna merah atau lingkaran no 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Testee</i> diberikan poin 2 jika <i>testee</i> berhasil melompat melewati rintangan dan jatuh pada lingkaran no 2. - <i>Testee</i> diberikan poin 1 jika <i>testee</i> berhasil melompat melewati rintangan dan jatuh pada lingkaran no 1.
			<p>9. Tes berdiri 1 kaki selama 10 detik.</p> 	<p><i>Testee</i> berdiri menggunakan 1 kaki maksimal 10 detik.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Testee</i> diberikan poin 3 jika <i>testee</i> mampu berdiri selama 8-10 detik. - <i>Testee</i> diberikan poin 2 jika <i>testee</i> mampu berdiri selama 4-7 detik. - <i>Testee</i> diberikan poin 1 jika <i>testee</i> hanya mampu berdiri selama 1-3 detik.
			<p>10. Tes melempar bola sejauh mungkin.</p>	<p><i>Testee</i> melempar bola tenis sejauh mungkin.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Testee</i> diberikan poin 3 jika <i>testee</i> mampu melempar bola dengan arah

				<p>hasil lemparan lurus.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Testee</i> diberikan poin 2 jika arah hasil lemparan melenceng. - <i>Testee</i> diberikan poin 1 jika bola tennis yang dilemparkan hanya jatuh di depan <i>testee</i>.
4.	Penutup : d. <i>Cooling down stretching</i> statis. e. Evaluasi f. Doa	8 menit	O xxxxxxxx xxxxxxxx	Peserta melakukan cooling down dan evaluasi mengenai <i>pretest</i> yang telah dilakukan.

Lampiran 5. Daftar Hadir Peserta Didik TKIT Salsabila 5 Purworejo Kelompok B

No	Nama	Pertemuan															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	FAP	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2	KA	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3	ARUS	√	√	√	√	√	√	√	√	I	√	√	√	√	√	√	√
4	AZ	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
5	DAR	√	√	√	√	S	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
6	DAW	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
7	MWS	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8	NO	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
9	NHB	√	√	S	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
10	SAA	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
11	ZA	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
12	CAS	√	√	√	√	√	√	S	√	√	√	√	√	√	S	√	√
13	AHZ	√	√	√	√	√	√	S	√	√	√	√	S	√	√	√	√
14	AIR	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
15	DAA	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	S	√	√	√	√

**Lampiran 6. Daftar Hasil Tes DDST II Kelompok B TKIT Salsabila 5
Purworejo (*Post Test*)**

NO	NAMA	Lari zig-zag			Berdiri 1 kaki 10 dtk			Melompat dg 1 kaki			Berjalan mengikuti garis lurus			Melempar bola			Total
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	FAP	√			√			√			√				√		14
2	KA	√			√			√			√				√		14
3	ARUS	√			√			√			√			√			15
4	AZ	√			√			√			√			√			15
5	DAR	√				√			√			√			√		11
6	DAW	√			√			√			√				√		14
7	MWS	√			√			√			√				√		14
8	NO	√			√				√			√			√		12
9	NHB		√		√			√				√			√		12
10	SAA	√			√			√			√			√			15
11	ZA	√			√				√		√				√		13
12	CAS			√		√			√		√					√	9
13	AHZ	√				√		√				√			√		9
14	AIR	√			√			√			√				√		14
15	DAA	√			√				√		√				√		13

Lampiran 7. Statistik Data Penelitian

	kelompok	pre test	post test	post test - pre test
1	engklek	14	15	1
2	engklek	11	15	4
3	engklek	11	14	3
4	engklek	9	14	5
5	engklek	8	14	6
6	engklek	10	12	2
7	engklek	6	12	6
8	gobak sodor	13	15	2
9	gobak sodor	11	14	3
10	gobak sodor	10	14	4
11	gobak sodor	9	13	4
12	gobak sodor	7	12	5
13	gobak sodor	7	13	6
14	gobak sodor	5	14	9
15	gobak sodor	5	9	4
Total	Minimum	5	9	1
	Maximum	14	15	9
	Sum	136	200	64
	Mean	9.07	13.33	4.27
	Std. Deviation	2.738	1.589	2.017
	Variance	7.495	2.524	4.067

Lampiran 8. Uji Normalitas

NPAR TESTS

/K-S(NORMAL)=pretest

/MISSING ANALYSIS.

NPAR TESTS

/K-

S(NORMAL)=pretestengklek pretestgobaksodor posttestengklek posttestgobaksodor

/STATISTICS DESCRIPTIVES

/MISSING ANALYSIS.

NPar Tests

[DataSet0]

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Pretest engklek	Pretest gobak sodor	Posttest engklek	Posttest gobak sodor
N	7	8	7	8
Normal Parameters ^a Mean	9.85714	8.37500	13.71429	13.00000
Std. Deviation	2.544836	2.875388	1.253566	1.851640
Most Extreme Absolute	.184	.184	.304	.250
Differences Positive	.184	.184	.200	.170
Negative	-.102	-.120	-.304	-.250
Kolmogorov-Smirnov Z	.486	.520	.805	.707
Asymp. Sig. (2-tailed)	.972	.950	.535	.699
a. Test distribution is Normal.				

Lampiran 9. Uji Homogenitas Kelompok Engklek

Oneway

[DataSet1] C:\Users\Leli\Documents\data skripsi.sav

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,415	1	12	.234

ANOVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	14.000	1	1.543	3.764	.598
Within Groups	40.857	12	5.107		
Total	42.400	13			

Lampiran 10. Uji Homogenitas Kelompok Gobak Sodor

Oneway

[DataSet1] C:\Users\Leli\Documents\data skripsi.sav

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,464	1	14	.103

ANOVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	12.071	1	12.071	4.971	.665
Within Groups	29.143	14	2.429		
Total	41.214	15			

Lampiran 11. Hasil Uji Homogenitas Kelompok Engklek dan Gobak Sodor.

Oneway

[DataSet1] C:\Users\Leli\Documents\data skripsi.sav

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,446	1	28	.103

ANOVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	12.071	1	12.071	4.971	.665
Within Groups	29.143	28	2.429		
Total	41.214	29			

Lampiran 12. Uji t (Kelompok Engklek)

T-Test

T-TEST PAIRS=pretestengklek WITH posttestengklek (PAIRED)
 /CRITERIA=CI(.9500)
 /MISSING=ANALYSIS.

T-Test

[DataSet1] C:\Users\Leli\Documents\data skripsi.sav

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretestengklek	9.8571	7	2.54484	.96186
posttestengklek	13.7143	7	1.25357	.47380

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretestengklek & posttestengklek	7	.664	.104

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
			Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	posttestengklek - pretestengklek	3.85714	1.95180	.73771	2.05203	5.66226	5.229	6	.002

Lampiran 13. Uji t (Kelompok Gobak Sodor)

T-Test

T-TEST PAIRS=posttestgobaksodor WITH pretestgobaksodor (PAIRED)
/CRITERIA=CI(.9500)
/MISSING=ANALYSIS.

T-Test

[DataSet1] C:\Users\Leli\Documents\data skripsi.sav

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 posttestgobaksodor	13.0000	8	1.85164	.65465
pretestgobaksodor	8.3750	8	2.87539	1.01660

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 posttestgobaksodor & pretestgobaksodor	8	.671	.069

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 posttestgobak sodor - pretestgobaks odor	4.62500	2.13391	.75445	2.84101	6.40899	6.130	7	.000

Lampiran 14. Uji-t Kelompok Engklek dan Gobak Sodor

T-TEST GROUPS=model(1 2)
 /MISSING=ANALYSIS
 /VARIABLES=posttestgabungan pretestgabungan
 /CRITERIA=CI(.9500).

T-Test

[DataSet1] C:\Users\Leli\Documents\data skripsi.sav


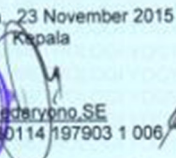

Group Statistics

model	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
posttestgabungan engklek	7	13.7143	1.25357	.47380
gobak sodor	8	13.0000	1.85164	.65465




Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differen ce	Std. Error Differen ce	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
posttest Equal gabungan variances n assumed	.250	.626	.861	13	.405	.71429	.82993	-1.07866	2.50723
Equal variances not assumed			.884	12.313	.394	.71429	.80812	-1.04152	2.47009

Lampiran 15. Sertifikat Kalibrasi Stopwatch

 <p>PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA DINAS PERINDUSTRIAN, PERDAGANGAN, KOPERASI DAN USAHA KECIL MENENGAH BALAI METROLOGI Jl. Sisingamangaraja No. 21 Yogyakarta Telp. (0274) 375062, 377303 Fax. (0274) 375062</p>					
SERTIFIKAT KALIBRASI CALIBRATION CERTIFICATE Nomor : 5054 / SW - 75 / XI / 2015 Number					
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>No. Order</td> <td>: 008697</td> </tr> <tr> <td>Diterima tgl</td> <td>: 16 November 2015</td> </tr> </table>		No. Order	: 008697	Diterima tgl	: 16 November 2015
No. Order	: 008697				
Diterima tgl	: 16 November 2015				
ALAT Equipment	Nama : Stopwatch Tipe/Model : - Kapasitas : 9 jam Nomor Seri : - Daya Baca : 0,01 detik Merek/Buatan : - Accuracy				
PEMILIK Owner	Nama : Desy Arisandi Alamat : Tukluk, Semin, Gunung Kidul				
METODE, STANDAR, TELUSURAN Method, Standard, Traceability	Metode : ISO 4168 (1976) Time Measurement Instrument Standar : Casio HS-80TW.IDF Telusuran : Ke satuan SI melalui LK-045 IDN				
TANGGAL DIKALIBRASI Date of Calibrated	: 16 November 2015				
LOKASI KALIBRASI Location of calibration	: Balai Metrologi Yogyakarta				
KONDISI LINGKUNGAN KALIBRASI Environment condition of calibration	: Suhu : 30°C ± 2°C ; Kelembaban : 55% ± 10%				
HASIL Result	: Lihat sebaliknya				
Yogyakarta, 23 November 2015 Kepala  Sodaryono, SE NIP. 19530114 197903 1 006					
					
Halaman 1 dari 2 Halaman	FBM.22-02.T				
DILARANG MENGGANDAKAN SEBAGIAN ATAU SELURUHNYA ISI DARI SERTIFIKAT INI TANPA SEIZIN KEPALA BALAI METROLOGI YOGYAKARTA					

Lampiran 16. Sertifikat Kalibrasi Pita Meter

 <p>PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA DINAS PERINDUSTRIAN, PERDAGANGAN, KOPERASI DAN USAHA KECIL MENENGAH BALAI METROLOGI Jl. Sisingamangaraja No. 21 Yogyakarta Telp. (0274) 375062, 377303 Fax. (0274) 375062</p>			
SERTIFIKAT PENERAAN <small>VERIFICATION CERTIFICATE</small> Nomor : 5053 / UP - 406 / XI / 2015 <small>Number</small>			
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 60%;">No. Order : 008697</td> </tr> <tr> <td>Diterima tgl : 16 November 2015</td> </tr> </table>		No. Order : 008697	Diterima tgl : 16 November 2015
No. Order : 008697			
Diterima tgl : 16 November 2015			
ALAT <small>Equipment</small>			
Nama <small>Name</small>	: Pita Meter		
Kapasitas <small>Capacity</small>	: 5,00 m		
Daya Baca <small>Readability</small>	: 1 mm		
Tipe/Model <small>Type/Model</small>	: -		
Nomor Seri <small>Serial number</small>	: -		
Merek/Buatan <small>Trade Mark / Manufaktur</small>	: -		
PEMILIK <small>Owner</small>			
Nama <small>Name</small>	: Desy Arisandi		
Alamat <small>Address</small>	: Tukluk, Semin, Gunung Kidul		
METODE, STANDART, TELUSURAN <small>Method, Standard, Traceability</small>			
Metode <small>Method</small>	: SK Ditjen PDN No 32/ PDN /KEP/3/2010		
Standard <small>Standard</small>	: Komparator 1 m		
Telusuran <small>Traceability</small>	: Ke satuan SI melalui LK-045-IDN		
TANGGAL TERA ULANG <small>Date of Verification</small> : 16 November 2015			
LOKASI TERA ULANG <small>Location of Verification</small> : Balai Metrologi Yogyakarta			
KONDISI LINGKUNGAN TERA ULANG <small>Environment condition of Verification</small> : Suhu : 28°C ± 2°C ; Kelembaban : 54% ± 10%			
HASIL TERA ULANG <small>Result of verification</small> : DISAHKAN UNTUK TERA ULANG TAHUN 2015			
DITERA ULANG KEMBALI <small>Reverification</small> : 16 November 2016			
Yogyakarta, 23 November 2015  Kepala  NIP. 19560114 197903 1 006			
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div>Halaman 1 dari 2 Halaman</div> <div>FBM.22-01.T</div> </div>			
<small>DILARANG MENGGANDAKAN SEBAGIAN ATAU SELURUHNYA ISI DARI SERTIFIKAT INI TANPA SEIZIN KEPALA BALAI METROLOGI YOGYAKARTA</small>			

Lampiran 17. Surat Permohonan Ijin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 067/UN.34.16/PP/2016.
Lamp : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian.

09 Februari 2016.

Yth : Ka. Badan Kesbanglinmas
Jl. Jenderal Sudirman No. 5
Yogyakarta.

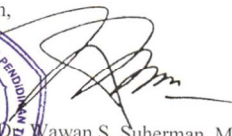
Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Leli Prastiwi.
NIM : 12601241089.
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR).

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Februari s.d April 2016.
Tempat/obyek : TKIT Salsabila 5 Purworejo.
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Permainan Tradisional Engklek dan Gobak Sodor Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak TKIT Salsabila 5 Purworejo.

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dekan,

Wawan S. Suherman, M.Ed.
19640707 198812 1 001

Tembusan :

1. Kepala Sekolah TKIT Salsabila 5 Purworejo.
2. Kaprodi PJKR.
3. Pembimbing TAS.
4. Mahasiswa ybs.

Lampiran 18. Surat Rekomendasi Penelitian dari Badan Kesbangpol D. I. Y



BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 09 Februari 2016

Kepada Yth. :

Nomor : 074/390/Kesbangpol/2016
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Gubernur Jawa Tengah
Up. Kepala badan Penanaman Modal Daerah
Provinsi Jawa Tengah

Di
SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 067/UN34.16/PP/2016
Tanggal : 09 Februari 2016
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal **"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK DAN GOBAK SODOR TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK TKIT SALSABILA 5 PURWOREJO"** kepada:

Nama : LELI PRASTIWI
NIM : 12601241089
No. HP/Identitas : 082137827021 / 3306036601950001
Prodi/Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi / Pendidikan Olahraga
Fakultas : Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : TKI T Salsabila, 5 Purworejo, Provinsi Jawa Tengah
Waktu Penelitian : 15 Februari s.d 15 April 2016

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.

a.n. KEPALA
BADAN KESBANGPOL
KABUPATEN POLDAAGRI DAN KEMASYARAKATAN

ARIS ARIYANTO, SH, MM
NIP. 19680128 199803 1.003

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan);
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
3. Yang bersangkutan.

Lampiran 19. Surat Rekomendasi Penelitian dari BPMD Jawa Tengah



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487
Fax : (024) 3549560 E-mail : bpm@jatengprov.go.id http ://bpm.jatengprov.go.id
Semarang - 50131

REKOMENDASI PENELITIAN

NOMOR : 070/0310/04.5/2016

- Dasar :
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 07 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
 2. Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 74 Tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pada Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
 3. Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 22 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 67 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah.

Memperhatikan : Surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor. 074/390/Kesbangpol/2016 tanggal 9 Februari 2016 Perihal : Rekomendasi Penelitian.

Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah, memberikan rekomendasi kepada :

1. Nama : LELI PRASTIWI
2. Alamat : KRAJAN RT 01/RW 01, KEL. KEBONSARI, KEC. PURWODADI, KAB. PURWOREJO, PROV. JAWA TENGAH
3. Pekerjaan : MAHASISWA

Untuk : Melakukan Penelitian dengan rincian sebagai berikut :

- a. Judul Proposal : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK DAN GOBAK SODOR TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK TKIT SALSABILA 5 PURWOREJO
- b. Tempat / Lokasi : TKIT SALSABILA 5 PURWOREJO, BOROKULON, BANYU URIP, PURWOREJO
- c. Bidang Penelitian : KEOLAHRAGAAN
- d. Waktu Penelitian : 15-02-2016 s.d. 15-04-2016
- e. Penanggung Jawab : Dr. Panggung Sutapa M.S.
- f. Status Penelitian : Baru
- g. Anggota Peneliti : -
- h. Nama Lembaga : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Ketentuan yang harus ditaati adalah :

- a. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat setempat / Lembaga swasta yang akan di jadikan obyek lokasi;
- b. Pelaksanaan kegiatan dimaksud tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan;
- c. Setelah pelaksanaan kegiatan dimaksud selesai supaya menyerahkan hasilnya kepada Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
- d. Apabila masa berlaku Surat Rekomendasi ini sudah berakhir, sedang pelaksanaan kegiatan belum selesai, perpanjangan waktu harus diajukan kepada instansi pemohon dengan menyertakan hasil penelitian sebelumnya;
- e. Surat rekomendasi ini dapat diubah apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Semarang, 11 Februari 2016

Pt. KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH PROVINSI
JAWA TENGAH
Kepala Bidang Promosi dan Kerjasama





PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487
Fax : (024) 3549560 E-mail : bpmd@jatengprov.go.id <http://bpmd.jatengprov.go.id>
Semarang - 50131

Semarang, 11 Februari 2016

Nomor : 070/950/2016
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada
Yth. Bupati Purworejo
u.p. Kepala Kantor Kesbangpol dan
Linmas Kab. Purworejo

Dalam rangka memperlancar pelaksanaan kegiatan penelitian bersama ini terlampir disampaikan Penelitian Nomor 070/0310/04.5/2016 Tanggal 11 Februari 2016 atas nama LELI PRASTIWI dengan judul proposal PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK DAN GOBAK SODOR TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK TKIT SALSABILA 5 PURWOREJO, untuk dapat ditindaklanjuti.

Demikian untuk menjadi maklum dan terimakasih.

Pt. KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH PROVINSI
JAWA TENGAH
Kepala Bidang Promosi dan Kerjasama



Tembusan :

1. Gubernur Jawa Tengah;
2. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas Provinsi Jawa Tengah;
3. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;
4. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta;
5. Sdr. LELI PRASTIWI.

Lampiran 20. Surat Rekomendasi Penelitian dari KPMPT Kab. Purworejo



PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO
KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU

Jl. Urip Sumoharjo No. 6 Purworejo Kode Pos 54111
Telp. (0275) 325202 Fax. (0275) 325202 Email : kpmpt@purworejokab.go.id

IZIN RISET / SURVEY / PKL

NOMOR : 072/075/2016

- I. Dasar : 1. Peraturan Daerah Kabupaten Purworejo Nomor 18 Tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Purworejo (Lembaran Daerah Kabupaten Purworejo Tahun 2012 Nomor 17).
2. Peraturan Bupati Purworejo Nomor 44 Tahun 2014 tentang Pendegelasan Wewenang Penerbitan Beberapa Jenis Izin Kepada Kantor Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu Kabupaten Purworejo.
- II. Menunjuk : Surat dari BPMD Provinsi Jawa Tengah Nomor:070/950/2016 Tanggal 11 Februari 2016
- III. Bupati Purworejo memberi Izin untuk melaksanakan Riset/ Survey/ PKL dalam Wilayah Kabupaten Purworejo kepada :

- | | |
|---------------------------------|---|
| ❖ Nama | : Leli Prastiwi |
| ❖ Pekerjaan | : Mahasiswa |
| ❖ NIM/NIP/KTP/ dll. | : 12601241089 |
| ❖ Instansi / Univ/ Perg. Tinggi | : Universitas Negeri Yogyakarta |
| ❖ Jurusan | : Pendidikan Olah Raga |
| ❖ Program Studi | : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi |
| ❖ Alamat | : Kebonsari RT.001 RW.001 Kcc. Purwodadi kab. Purworejo |
| ❖ No. Telp. | : 082137827021 |
| ❖ Penanggung Jawab | : Dr. Panggung Sutapa,M.S |
| ❖ Maksud / Tujuan | : Penelitian |
| ❖ Judul | : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Permainan Tradisional Engklek Dan Gobak Sodor Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak TKIT Salsabila 5 Purworejo |
| ❖ Lokasi | : TKIT Salsabila 5 Purworejo |
| ❖ Lama Penelitian | : 2 Bulan |
| ❖ Jumlah Peserta | : |

Dengan ketentuan - ketentuan sebagai berikut :

- Pelaksanaan tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas daerah.
- Sebelum langsung kepada responden maka terlebih dahulu melapor kepada :
 - Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Purworejo
 - Kepala Pemerintahan setempat (Camat, Kades / Lurah)
- Sesudah selesai mengadakan Penelitian supaya melaporkan hasilnya Kepada Yth. Bupati Purworejo Cq. Kepala KPMPT, dengan tembusan BAPPEDA Kab. Purworejo

Surat Ijin ini berlaku tanggal 15 Februari 2016 sampai dengan tanggal 15 April 2016.

Tembusan , dikirim kepada Yth :

- Kepala Bappeda Kabupaten Purworejo;
- Kepala Kesbangpol Kab. Purworejo;
- Ka. Dindikbudpora Kab. Purworejo;
- Ka. TKIT Salsabila 5 Purworejo;
- Dekan Fak. Ilmu Keolahragaan UNY;

Dikeluarkan : Purworejo

Pada Tanggal : 15 Februari 2016

a.n. BUPATI PURWOREJO

KEPALA KANTOR
PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU
KABUPATEN PURWOREJO



TJATUR PRIYO UTOMO, S.Sos

Pembina Tk. I

NIP. 19640724 198611 1 001

Lampiran 21. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



YAYASAN SILATURAHIM PENCINTA ANAK (SPA) INDONESIA
LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM

KB – TKIT SALSABILA 5 PURWOREJO

Jl. Soekarno – Hatta, Borokulon, Banyuurip, Purworejo
Kode Pos 54171, Telp. (0275) 3120271, email : tkitsalpur@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

No : 029/10/III/2016

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala KB-TKIT Salsabila 5 Purworejo menerangkan bahwa

Nama	: LELI PRASTIWI
NIM	: 12601241089
Fakultas	: Ilmu Keolahragaan
Jurusan/Prodi	: POR/Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Universitas	: Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Instansi	: Jalan Colombo No. 1 Yogyakarta
Alamat Rumah	: Kebonsari RT. 001 RW. 001 Kecamatan Purwodadi, Kabupaten Purworejo

Telah melaksanakan penelitian di KB-TKIT Salsabila 5 Purworejo, dengan judul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK DAN GOBAK SODOR TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK TKIT SALSABILA 5 PURWOREJO”

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Purworejo, Maret 2016
Kepala Sekolah

Ika Mei Nur Handayani



Lampiran 22. Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Peserta didik mendengarkan penjelasan langkah-langkah bermain Engklek



Gambar 2. Peserta didik mencoba bermain Engklek



Gambar 3. Peserta didik mencoba bermain Engklek



Gambar 4. Peserta didik mencoba bermain Gobak Sodor



Gambar 5. Peserta didik mencoba bermain Gobak Sodor



Gambar 6. Peserta didik mencoba bermain Gobak Sodor



Gambar 7. Peserta didik meniti garis lurus sejauh 5 meter



Gambar 8. Peserta didik meniti garis lurus sejauh 5 meter



Gambar 9. Peserta didik berdiri menggunakan satu kaki selama 10 detik



Gambar 10. Peserta didik berdiri menggunakan satu kaki selama 10 detik



Gambar 11. Peserta didik berdiri melakukan lari zig-zag



Gambar 12. Peserta didik berdiri melakukan lari zig-zag